

**A Balança Social na Era Digital  
Conectividade, Segregação e Isolamento**

**Telmo Romeu Gaspar Simões**

**Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação –  
Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias**

**Abril de 2016**

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Jorge Manuel Martins

Rosa

*Ao meu pai*

# A Balança Social na Era Digital

## Conectividade, Segregação e Isolamento

Telmo Romeu Gaspar Simões

As mudanças trazidas pelos *mass media* no último século encontram agora uma nova evolução provocada pela introdução generalizada da conectividade digital no funcionamento da sociedade. Os desafios de uma construção de identidade uma mas fragmentada juntamente com a crescente degradação da fronteira entre os contextos públicos e privados de um indivíduo resultam numa cultura de socialização baseada na personalidade e no narcisismo.

É neste contexto que aparecem as redes sociais *online*. Será analisado como estas, nomeadamente o Facebook, assentam num modelo de negócio que explora os traços narcisistas seus utilizadores e lhes oferecem uma extensão das práticas da cultura de personalidade para a sua experiência digital. A pressão exercida pela participação nestas comunidades agrava os sintomas de uma comunicação tecnológica incompatível com as características humanas, o que resulta num défice perceptual relativo à experiência, um prático-inerte relativo à ação e uma incompatibilidade com o funcionamento imperfeito dos relacionamentos humanos. Será visto como o indivíduo pode responder a este desequilíbrio íntimo ao remeter-se a diversas formas de alienação relativas à sua participação na sociedade.

Serão analisadas por fim as possibilidades que a tecnologia apresenta para ajudar a solucionar o desequilíbrio em cima anunciado. Através de meios que prometam anonimato e segurança para a experimentação o indivíduo consegue refletir sobre as inconsistências da sua identidade e encontrar um espaço que lhe permita repor o equilíbrio entre os âmbitos públicos e privados da sua vida. Esta hipótese será estudada através do *website* Reddit, ao tentar compreender em que posição é que ele se situa na escala entre o conceito de rede social convencional e de comunidade alternativa.

Palavras-chave: identidade digital, redes sociais, comunidades digitais alternativas, cultura de personalidade, esferas sociais.

The changes brought by the mass media during the last century found a renewed importance instigated by the widespread presence of digital connectivity in the functioning of society. The challenges presented by the growth of a central but fragmented self and the advancing erosion of the barrier between the individual's public and private spheres contribute to a culture based around personality and narcissism.

This is the setting in which online social networks appear. It will be examined how they, specifically Facebook, function around a business model that exploits their users' narcissistic traits and offers them a means to extend their personality culture's practices to their digital experience. The pressure exerted to take part in these communities aggravates the symptoms that are originated by a technological communication unsuited for human characteristics. This results in a perceptual deficit related to experience, a praxis-inert regarding action and further incompatibilities in the flawed nature of human relationships. It will then be seen how the individual can react to this intimate unbalance by practicing several forms of alienation regarding his participation in society.

Lastly, we analyze the possibilities that technology presents to help to solve the unbalance announced above. Through means that promise anonymity and safety to experimentation, the individual can reflect about the inconsistencies in his identity, and search for a space that allows him to bring back balance between the public and private spheres of his life. Regarding this hypothesis, it will be studied the website Reddit, and in which position does it stand concerning the scale between a conventional social network and an alternative community.

Keywords: digital identity, social network, alternative digital communities, personality culture, social spheres.

# Índice

A identidade na era digital .....	1
Entre o modernismo e pós-modernismo .....	1
A tecnologia no projeto pós-moderno .....	4
Construção da identidade digital .....	6
Sobre público e privado .....	10
Origens e competências do dualismo público e privado.....	10
A queda de barreiras no espaço público .....	12
A ascensão da cultura de personalidade .....	16
A conectividade digital como inibidor de expressividade.....	18
As redes sociais na concretização da cultura de personalidade.....	18
A procura do íntimo digital.....	22
Análise das redes sociais online - Facebook.....	24
A exaustão digital .....	32
Do ponto de vista coletivo .....	33
Do ponto de vista individual.....	37
A desilusão humana e tecnológica.....	41
A alternativa tecnológica .....	45
O digital como palco de experimentação.....	45
As comunidades e o seu potencial digital.....	48
Análise das comunidades alternativas online - Reddit .....	50
Conclusão: sobre a criação de fronteiras digitais.....	59
Bibliografia .....	62
Anexos .....	65

# A identidade na era digital

*Technology catalyzes changes not only in what we do but in how we think. It changes people's awareness of themselves, of one another, of their relationship with the world.*

*Sherry Turkle, The Second Self, 2005, p. 18*

## Entre o modernismo e pós-modernismo

A temática da identidade é um campo tão abrangente que se torna insensato reduzi-la a apenas uma teoria ou linha de pensamento. A complexidade e diferença entre indivíduos, juntamente com a dificuldade em relacionar prática com teoria, permite a coexistência de diversas perspectivas sem que se possa adiantar indubitavelmente qual a resposta correta ou errada. Isto não valida, no entanto, uma postura descontrainda quando se tenta refletir sobre este assunto. A natureza subjetiva da identidade torna necessária a construção de um sólido alicerce que suporte as argumentações sobre ela realizadas.

Um bom ponto de partida para uma definição atual e fundamentada de identidade passa pela ascensão do pós-estruturalismo na segunda metade do século XX, estudada por autores como Gilles Deleuze e Félix Guattari (Deleuze e Guattari 1972) ou Jacques Lacan (Lacan 1966). Motivados por uma sociedade pós-industrial e mediática, estes teóricos adaptaram o modernismo lógico e estrutural na direção de um pós-modernismo mais dinâmico e horizontal. Em *Fonction et Champ de la Parole et du Langage en Psychanalyse* Lacan começa por utilizar o estruturalismo saussuriano como base para efetuar um paralelismo entre linguagem e experiência, nomeadamente a ideia de que o signo não surge com a ligação direta entre significante e significado, mas sim com a relação que se faz entre os diversos significantes (Lacan 1953). Até aqui o estruturalismo seguiu um modelo de aprendizagem bastante equivalente ao da linguística: as pessoas faziam sentido da história, ou seja, da relação entre diversos significantes passados. Tal processo de aprendizagem resulta numa identidade una e linear, baseada na ideia do cogito cartesiano (Esteves 2016, 1). Aqui o ego controla todo o edifício identitário e representa o vértice de

uma pirâmide vertical onde cada traço de personalidade corresponde a um determinado plano.

No entanto, o crescimento dos *media* e da cultura de massas, como a rádio e a televisão, aproveitou a valorização da técnica que apareceu no modernismo e auxiliou ainda mais a que esta noção de aprendizagem se afastasse daquela que tinha lugar na realidade. A possibilidade de reprodução em série de elementos culturais leva a que a cultura valorize os meios de produção em detrimento do valor de uso do próprio objeto: uma reprodução deixa de ser considerada uma falsificação pois contém a mesma mensagem que o original (Baudrillard 1993, 56). Desta forma, é a produção e troca de imagens e signos que se torna a principal preocupação das pessoas, não a sua interpretação. Nesta cultura de simulacro elas retiram sentido de estímulos efémeros, transmitidos para toda a comunidade em simultâneo, perdendo contacto com a ligação entre os diferentes significantes. A imagem passou assim a ser o principal agente de reificação, lugar esse que estava antes reservado à história (Jameson 1991, 18).

Esta quebra na corrente de significação, que Lacan apelida de esquizofrenia, consiste num estado que impede os indivíduos de efetuar uma ligação entre o passado, presente e futuro. Ao invés disso, resta-lhes apenas um aglomerado de pontos de aprendizagem correspondentes aos tais estímulos apreendidos. Não mais se cria uma estrutura baseada na história, pelo que a memória guarda apenas vários presentes espalhados pelo tempo, desligados entre si (Jameson 1991, 26).

O pós-modernismo surge neste contexto, e com ele a ideia do Eu descentralizado. Segundo esta perspetiva, a identidade é entendida como um mosaico horizontal e fragmentado, um conjunto de azulejos representantes de todas as imagens que o indivíduo vai fazendo sentido ao longo da sua vida. Contrariamente à aprendizagem linear do eu unitário construído com base na lógica e na história, no pós-modernismo o indivíduo vai adicionando através da cultura de simulacro janelas à sua identidade múltipla e fluída. Isto permite posteriormente uma mais fácil navegação através do espaço horizontal identitário, em contraste com a análise vertical da identidade modernista (Turkle 1995, 49).

A perspetiva pós-modernista do Eu fragmentado sempre teve no entanto dificuldades em ser unanimemente aceite devido à elevada importância que ela coloca sobre a identidade imaterial, que se traduz posteriormente na irrelevância do elemento corporal biológico na construção de identidade. Katherine Hayles explica em *How We Became*



*Posthuman* que as teorias pós-humanas (que evoluem das ideias de identidade pós-modernista) consideram que o cérebro humano se resume a um meio que tem como exercício agregar a informação identitária de uma pessoa. No limite, o avanço das possibilidades tecnológicas permitiria transferir essa informação para um suporte digital, como um computador, e assim ignorar a corporalidade do humano. No entanto, como Hayles defende, tanto a identidade como a vida humana não se podem separar da condição que lhes é inerente neste mundo (Hayles 1996, 5). É por isso que existe uma incoerência subjacente no paralelismo entre a teoria e a realidade pós-moderna: se num plano hipotético não é perigoso assumir uma multiplicidade de partes num ser, quando analisada a realidade é difícil disputar a ideia de que existe igualmente o vestígio de um ego autónomo influenciado ao longo da sua existência pela aprendizagem e pela sua representação corporal, e que serve de entidade superior no conjunto de identidade do indivíduo ao condicionar com maior peso a maneira como a sua aprendizagem é experienciada.

Para chegar a um compromisso entre estas duas perspetivas podem-se observar os estudos de Sherry Turkle em *Life on the Screen*, que analisou a relação entre pessoas e computadores para formular uma proposta de identidade que ajuste a teoria à realidade encontrada na atualidade. Tal como Freud utilizou no início do século XX os sonhos para refletir sobre a identidade na modernidade, são os computadores que servem hoje em dia esse propósito. Eles habitam a fronteira entre o mecanismo e o ser, pois são uma entidade externa ao humano que se pode controlar, mas que ao mesmo tempo reage e interage com ele (Turkle 1995, 22). O seu estatuto é importante para esta temática porque cada pessoa deixa vestígios sobre o seu íntimo na forma como o utiliza e como se relaciona com ele. Os computadores são então máquinas humanas o suficiente para um indivíduo projetar passivamente a sua individualidade, que pode posteriormente ser estudada por terceiros.

No contexto informático, um indivíduo desenvolve diversas facetas simultaneamente. Possui um correio eletrónico para assuntos profissionais e um diferente para assuntos pessoais; comunica e partilha os seus interesses através do Facebook com familiares e amigos, ao mesmo tempo que visita diferentes redes sociais ou *websites* onde cultiva facetas alternativas de personalidade que não divulga aos círculos sociais do dia-a-dia. Encontra-se então no contexto digital essa multiplicidade de seres, uma diversidade de janelas e aplicações dedicadas a cada uma destas facetas com um Eu soberano a navegar rapidamente através delas.

Turkle chega com isto à noção de uma identidade comandada por um ego autónomo, mas ao mesmo tempo fluída e descentralizada, em constante construção. Esta perspetiva recupera a ideia moderna do Eu unitário suportado por um ego, mas descarta a estrutura vertical rígida de níveis que a sustentava, substituindo-a pela perspetiva não linear influenciada pela cultura de simulacro do pós-modernismo. Aqui o ser está em constante produção de sentido, acompanhando a realidade inerente às novas possibilidades trazidas pelos media. Com esta alteração de paradigmas, Turkle afirma: “we are moving from a modernist culture of calculation toward a post-modernist culture of simulation.” (Turkle 1995, 20)

## A tecnologia no projeto pós-moderno

O facto de este novo modelo de identidade ter sido inspirado pela relação que as pessoas travam com determinados dispositivos tecnológicos não se deve ao acaso, pois também a tecnologia computacional em si espelhou a transição de uma perspetiva de cálculo modernista para a simulação pós-modernista. Quando os computadores se tornaram acessíveis aos utilizadores individuais, durante a década de 1970, tinham já passado por uma extensa evolução no que diz respeito à interação do humano com a máquina. Começando com os quadros de comutação, passando para o processamento sequencial de cartões perfurados<sup>1</sup> e chegando finalmente aos comandos e linhas de código<sup>2</sup> suportados por um monitor e teclado (Rosa 1998, 66), estes meios de interação têm como objetivo facilitar a comunicação entre utilizador e máquina. As linguagens computacionais, tanto a física dos cartões perfurados como a digital do *software* da linha de comandos, obedecem a um funcionamento lógico na medida em que a sua relação com a máquina é direta – o utilizador sabe qual é a operação realizada pelos seus *inputs*. Como tal, até esta fase também as formas de interação com os computadores eram modeladas através de uma perspetiva modernista, com um funcionamento lógico, matemático e organizado por níveis.

Como estas interações se aproximam bastante da linguagem da máquina isso requer que o utilizador possua extensos conhecimentos acerca do seu funcionamento, o que era incompatível com a comercialização em massa do computador pessoal. Como tal,

---

<sup>1</sup> cf. Anexo 1, figura 1

<sup>2</sup> cf. Anexo 2, figura 2

com o decorrer da década de 1970, empresas como a Xerox PARC começaram a desenvolver uma linguagem que utilizasse uma interface gráfica abrindo assim portas à utilização de computadores a um público mais generalizado. O Apple Macintosh, lançado em 1984, foi o primeiro computador comercialmente relevante a oferecer ao utilizador um cursor e uma interface gráfica<sup>3</sup>. Aqui a pessoa explorava e interagía com a simulação de um ambiente de trabalho, ao invés de comandar o computador através da tradicional linha de comandos. Neste modelo os ícones apresentados no ecrã fazem referência aos objetos reais que representam, como folhas de papéis para documentos, arquivos para as pastas de ficheiros, ou um caixote do lixo de escritório para a reciclagem virtual. A partir deste momento começa a ser identificada a “identidade” pós-modernista dos computadores, com as diversas janelas a representarem as diversas facetas da sua identidade mecânica.

Daqui para a frente o utilizador foi sempre motivado a trabalhar a um nível superficial do computador. Não havia mais a ligação direta com o mecanismo; ele começou a ser controlado através das simulações projetadas pelos programas e pelo sistema operativo. Desta forma, o utilizador não tem de compreender a lógica de funcionamento do computador, nem de explorar níveis mais profundos de interação para alcançar o resultado pretendido, apenas necessita de explorar a interface que lhe é apresentada até chegar à solução (Turkle 2005, 9). Isto faz com que o seu trabalho seja simplificado, dado que é realizado numa linguagem mais próxima da do utilizador, mas faz também com que ele seja menos personalizado e limitado ao que o programa lhe apresenta. A partir daqui o *software* passou a significar uma maior importância nos computadores pois, tal como um intérprete, é através dele que passa toda a interação entre utilizador e máquina. Esta foi a perspetiva tecnológica que evoluiu até aos dias de hoje, sendo que as aplicações atuais constituem já uma redefinição relativamente à noção geral de programa pois focam-se em desempenhar um lote restrito de funções eficientemente, ao invés de tentarem cumprir um alargado leque de obrigações sem conseguir satisfazer nenhuma delas adequadamente. Da transparência do funcionamento que a tecnologia inicial transmitia passou-se para a transparência na utilização que a simulação permite.

---

<sup>3</sup> cf. Anexo 3, figura 3

## Construção da identidade digital

Com a aproximação da linguagem da máquina à do utilizador, através de janelas e interfaces, o humano começou a criar uma estreita conexão com os computadores. A introdução da internet possibilitou que esta relação substituísse a rádio e a televisão como principal meio de massas que sustente a evolução da uma identidade pós-moderna. A relação de proximidade existente entre humano e tecnologia faz com que se influenciem mutuamente: tal como se desenvolveu a tecnologia para operar numa linguagem mais humana, também ela faz com que os humanos se comecem a comportar de maneira mais tecnológica. Há uma geração de adultos que cresceu com uma ligação permanente a um mundo *online* digital, cada vez mais portátil e onnipresente, considerados os *digital natives* (Prensky 2001, 1). Esta ligação faz com que o indivíduo explore facetas da sua identidade num meio distinto daquele que se vivia há meio século de duas formas distintas: o computador afeta a relação que uma pessoa tem com ela própria, ao pôr em causa o seu estatuto humano, ao mesmo tempo que a conectividade digital influencia a proximidade das suas relações e do mundo em si, ao alterar as noções de intimidade, privacidade e publicidade.

Uma temática que Sherry Turkle estudou em profundidade ao longo das suas três primeiras obras foi a relação das crianças e adolescentes com a tecnologia digital, explorando ao longo do tempo (de meados da década de 1980 a 2010) a reação destes grupos às inovações que iam surgindo. Desta maneira foi possível identificar quais as vantagens que as novas tecnologias trazem para o desenvolvimento do ser humano, os espaços que ocupam durante o seu crescimento, mas também quais os perigos associados a esta alteração. Numa fase inicial, com computadores ainda pouco desenvolvidos e a reduzirem-se geralmente a brinquedos eletrónicos interativos<sup>4</sup>, as crianças tinham já dificuldades em compreender realmente qual o estatuto que eles detinham. Algumas afirmavam que os brinquedos estavam vivos porque faziam batota, falavam, ou simplesmente porque eram melhores que eles no jogo. Outros, no entanto, argumentavam que como os brinquedos não sabiam que estavam a fazer batota, eram fabricados para agir assim e apenas faziam aquilo que lhes era mandado, não estavam verdadeiramente vivos. Turkle vai buscar as noções de Jean Piaget sobre aquilo que as crianças consideram ou não estar vivo. Segundo as suas observações, a noção inicial de vida para uma criança está relacionada com o

---

<sup>4</sup> cf. Anexo 4, figura 4

movimento. Uma pedra a descer uma colina ou um rio a correr, por exemplo, são exemplos daquilo que uma criança pode considerar vivo. Mais tarde, no entanto, ela aprende a distinguir aquilo que se move à sua vontade: um cão pode estar parado e decidir mudar de sítio, mas também uma nuvem. É apenas perto do início da adolescência que uma criança compreende por completo a noção biológica de vida, pelo que é natural a sua confusão quando exposta a uma entidade que fala e interage com ela (Turkle 2005, 45).

O que esta confusão deixa a entender é que uma criança, crescendo em proximidade com um computador, tem um novo referente acerca do que é ou não estar vivo, e como consequência direta, um novo referente sobre como tratar um ser vivo. É curioso considerar que estas crianças admitem que um jogo eletrónico está vivo, ou tem consciência, falam para ele e nomeiam-no, ao mesmo tempo que o tratam como um objeto, o desligam quando não gostam do resultado da brincadeira, ou o “matam” tirando as pilhas quando se irritam com ele (Turkle 2005, 38). Apesar de consistir em atitudes inocentes, não deixa de ser curioso compará-las às atitudes dos adolescentes, já mais crescidos, ao tratarem os seus relacionamentos como mercadorias prontas-a-usar, consequência da disponibilidade instantânea (igual à que os seus brinquedos em criança apresentavam) trazida pela conectividade *online*.

Nas edições futuras, e com as crianças já mais familiarizadas com a noção do que é um computador, Turkle revisitou estas noções. Com o evoluir do tempo a ambiguidade à volta do estatuto da tecnologia foi transposta para novos campos igualmente incertos; de “O computador está vivo?” a questão principal passou a ser “O computador sente?” (Turkle 1995, 83). De facto, a estética tecnológica tem evoluído no sentido daquilo que se pode considerar a humanização da tecnologia. Num exemplo inicial, os brinquedos eletrónicos utilizados por Turkle nos seus estudos tinham colunas que os permitiam “falar” com as crianças. Mais tarde começaram a ser apresentadas mascotes como o Clip animado que assistia o utilizador do Microsoft Word. Recentemente foram desvendados assistentes pessoais completos como a Siri da Apple ou a Cortana da Microsoft. Todas estas características afastam cada vez mais o computador da sua origem como ferramenta em direção à de um objeto relacional no qual se pode projetar os sentimentos e interagir como se de um ser autónomo se tratasse. Esta é aliás mais uma faceta que dilui a fronteira entre o humano e o tecnológico e que prolonga a discussão à volta do estatuto do computador.

Esta aproximação feita ao ser humano é no entanto essencial para se compreender as implicações que a relação de um indivíduo com a tecnologia traz. Atualmente a sociedade passa uma maior percentagem do seu dia a interagir com os seus objetos tecnológicos do que com qualquer outro ser, o que não aconteceria se os computadores e telemóveis se resumissem a simples ferramentas. Esta proximidade revela-se não só em contextos profissionais como também pessoais: da mesma maneira que o computador é culpado por não conseguir abrir um documento corrompido no trabalho, o telemóvel pertence à intimidade presente na chamada que se tem com outra pessoa especial. É comum os objetos tecnológicos possuírem um estatuto semelhante ao de um animal de estimação que requer afetos e cuidados. Um vestígio dessa postura são os rituais à volta do seu uso<sup>5</sup>, exemplificado no uso de capas de proteção de silicone nos telemóveis com aparência de animais ou de outros ícones de cultura *pop*, ou a personalização dos fundos de ecrã com fotografias de cariz pessoal. Por fim, quando o dispositivo sofre uma avaria, ocorre algo que se assemelha ao luto característico da perda de uma ser próximo, não com a perda de um simples objeto (Turkle 2011, 140).

Mais do que atribuir um estatuto privilegiado a estes objetos, todas as alterações no sentido de humanizar os dispositivos fazem com que se considerasse natural transmitir e receber sentimentos através deles. A comunicação à distância, quando não havia possibilidade de contacto próximo, começou por tomar a forma de cartas. Estas transmitem um elemento pessoal e humano pois transportam a letra manuscrita pela pessoa propositadamente para aquela ocasião; mais tarde, através do telefone, passou a voz a ser o elemento transmitido (Turkle 2011, 207). Atualmente, no entanto, os meios de comunicação comumente utilizados deixaram de o fazer. Através de um SMS ou de uma mensagem instantânea numa rede social não há qualquer contacto humano que trespassasse juntamente com a mensagem. Isto não se deve a impossibilidades do meio, como se testemunha em programas como o Skype, que acrescentaram uma dimensão adicional relativamente à comunicação feita por telefone, mas sim devido ao receio de infiltração de assuntos íntimos em contextos públicos, situação que mais à frente será observada em pormenor, e que faz com que a interação digital regular entre pessoas se reduza em grande parte a meios mais limitados, como os textuais, que vão ao encontro da conveniência, controlo e

---

<sup>5</sup> cf. Anexo 5, figura 5

rapidez que é desejada nas comunicações instantâneas. É por isso importante que os computadores tenham atingido um estatuto suficiente humano para serem considerados mensageiros aptos a transportar a essência humana através de meios tecnológicos.

No que toca à discussão sobre identidade e comunicação entre humanos, mais que teorizar sobre quais as possibilidades, devem ser estudadas quais as necessidades da evolução tecnológica. A vivência do ser humano mediado por um contexto digital onnipresente é agora um caminho irreversível, e como tal é importante identificar quais as consequências que esta alteração vai significar para o próprio humano. A reestruturação do equilíbrio entre o domínio público e privado das pessoas operada pela conectividade digital é um bom ponto de partida para esta análise, tendo em conta que, tal como abordado no parágrafo anterior, trouxe consequências tanto na forma como no conteúdo da socialização humana.

# Sobre público e privado

*We talk about public and private as fixed states, because picturing them is easier so. They were in fact complex evolutionary chains.*

*Richard Sennett, The Fall of Public Man, 2002, p. 91*

## Origens e competências do dualismo público e privado

Para além das alterações que o próprio humano sofreu com a vulgarização da comunicação em contexto digital, também a macroorganização da sua vida foi baralhada devido ao desequilíbrio entre as esferas pública e privada provocado pela diluição de fronteiras físicas e temporais. Se um estudo sobre os processos de formação de identidade revela como o humano experiencia e interioriza as suas vivências, é a análise sobre o dualismo público/privado que ajuda a clarificar em que contextos vai o indivíduo retirar as aprendizagens de diferentes naturezas.

Tradicionalmente o domínio privado sempre esteve relacionado com a esfera da casa e da família. Ele nasce da necessidade em construir um conjunto de condições que permitam a sobrevivência do ser humano; a sua motivação principal era a própria vida. No entanto, com o surgimento da prática da democracia na Grécia clássica, o homem passou igualmente a dedicar uma porção da sua vida ao bem público através da *polis*, pelo que a esfera pública surgiu inicialmente associada à prática política. Apenas se o humano conseguisse dominar a sua esfera privada poderia então garantir os requisitos necessários a participar igualmente na esfera pública (Arendt 1998, 30). É por esse motivo que a publicidade, mais que um espaço de convívio na sociedade, nasceu sob a forma de um estatuto atribuído, tendo em conta os requisitos que eram necessários ao humano para ela lhe ser reconhecida (Habermas 1989, 7).

Inicialmente a faceta privada sofria de uma desvalorização acentuada em relação à pública. Arendt descreveu-a da seguinte forma:

“To live an entirely private life means above all to be deprived of things essential to a truly human life: to be deprived of the reality that comes from



being seen and heard by others, to be deprived of an ‘objective’ relationship with them that comes from being related to and separated from them through the intermediary of a common world of things, to be deprived of the possibility of achieving something more permanent than life itself. The privation of privacy lies in the absence of others; as far as they are concerned, private man does not appear, and therefore it is as though he did not exist. Whatever he does remains without significance and consequence to others, and what matters to him is without interest to other people.” (Arendt 1998, 58)

A esfera privada tinha associada a si um sentimento de obrigatoriedade e de necessidade; era a base para que o humano pudesse satisfazer as suas necessidades animais. Caso não conseguisse conquistar estas incumbências pessoais, tal como possuir a sua propriedade, não poderia realizar o seu máximo potencial, ou seja, fazer parte da civilização (Arendt 1998, 38). Ainda hoje se pode identificar a sua origem na sua forma verbal, “estar privado de”.

A faceta pública do homem relacionava-se por outro lado com as atividades que não contribuíssem diretamente para a sua sobrevivência. Segundo Arendt, o termo “público” pode manifestar-se em duas modalidades igualmente importantes. A primeira, de uma natureza mais subjetiva, parte do pressuposto de que tudo o que seja feito num contexto público pode ser visto e ouvido por todos, e que é passível da maior publicidade possível (Arendt 1998, 50). A segunda, de natureza mais prática, assume que o termo “público” significa o próprio mundo na medida em que se relaciona com toda a humanidade, em contraste com a propriedade privada que se relaciona apenas com o indivíduo (Arendt 1998, 52). Desta forma, Habermas considerava a faceta pública do homem como o domínio da liberdade e da posteridade (Habermas 1989, 4) já que, ao contrário do que acontece com a sua faceta privada, ele tem possibilidade de atuar em público para além das necessidades humanas, e o que quer que ele faça será testemunhado e potencialmente recordado por outros. Assim, todo o comportamento humano público pressupõe um distanciamento em relação à sua história e às suas circunstâncias particulares, ao mesmo tempo que lhe proporciona uma constante experiência de diversidade, já que não se relaciona diretamente com a rotina da sua vivência privada (Sennett 2002, 87).

Mesmo que a esfera pública fosse tradicionalmente mais difícil de atingir, e por isso mais apetecível para os cidadãos de alcançar, o privado manteve paralelamente a sua importância para o desenvolvimento pessoal. Da mesma maneira que uma vida limitada

ao âmbito privado se torna insignificante para a sociedade, uma vida que se desenrole somente num âmbito público rapidamente se torna superficial. Isto porque, apesar de o humano se cultivar em público, é na proteção da esfera privada, principalmente no contexto familiar, que ele descobre a sua natureza (Sennett 2002, 15).

Desta forma, é importante visualizar as experiências públicas e privadas como constituintes da mesma molécula que é a experiência humana. Cada componente tem o seu contexto social, e cada contexto social apresenta uma forma de expressão humana adequada às suas circunstâncias. Elas corrigem-se simultaneamente porque as aprendizagens retiradas de um lado servem um papel importante no comportamento a praticar no lado oposto. Sennett considera que o domínio privado tem como função dar possibilidade ao indivíduo de avaliar até que ponto os seus códigos convencionais de expressão controlam a sua noção de realidade; apenas resguardada do mundo exterior consegue uma pessoa compreender se aquilo que percebe e comunica em público é de facto verídico. Em sentido contrário, o domínio público corrige igualmente a sua vida privada na medida em que o homem natural demonstra traços animais que necessitam de ser combatidos através da civilização transmitida pelo público (Sennett 2002, 91). Na mesma medida em que o privado permite o humano ser racional em público, é o público que o permite ser civilizado em privado. Apenas com uma balança social equilibrada à volta destes dois contextos – natureza e civilização – pode um indivíduo levar uma vida segura e realizada.

## A queda de barreiras no espaço público

Se os valores de aprendizagem associados a cada esfera se mantêm plausíveis até hoje, os meios pelos quais cada pessoa entra em contacto com a sua faceta pública ou privada diferem agora bastante da sua génese. A esfera pública está cada vez menos associada à participação na vida política da sociedade, enquanto o contexto privado extravasou largamente o domínio familiar e domiciliário. Para compreender estas transformações é importante observar como o fim das práticas feudais e o consequente aparecimento da classe burguesa levou a mudanças na organização e nas práticas sociais.

Atendendo a que a participação na esfera pública dependia inicialmente da possibilidade de o indivíduo conseguir estabelecer uma propriedade privada robusta, a publicidade enquanto elemento cívico ficou durante bastante tempo restrita a uma pequena

parte da população nobre, que passava a sua propriedade, e consequentemente o seu estatuto público, através das gerações. Foi necessário assistir à ascensão da classe burguesa, durante o *Ancien Régime* francês, para que a esfera pública se tornasse acessível a uma maior percentagem da população. Apesar de não participarem diretamente no aparelho do estado, estes indivíduos juntavam-se em debates críticos, abertos a qualquer pessoa que estivesse presente, realizados em *coffeehouses*<sup>6</sup>. Esta nova forma de esfera pública tomava portanto a forma de um conjunto de indivíduos agregadas em público (Habermas 1989, 27). Mesmo que a esfera pública burguesa continuasse igualmente associada à faceta política do humano, a sua principal função consistia em fomentar o debate crítico com vista à regulamentação da sociedade civil (Habermas 1989, 52). Os debates transformaram o conceito de publicidade num estatuto mais alcançável pois ignoravam completamente a origem privada das pessoas que neles participavam. Sobre eles, Sennett afirmou:

“In order for information to be as full as possible, distinctions of rank were temporarily suspended; anyone sitting in the coffeehouse had the right to talk to anyone else, to enter into any conversation, whether he knew the other people or not, whether he was bidden to speak or not.” (Sennett 2002, 81)

Com o declínio das *coffeehouses* por volta do século XVIII, principalmente por motivos económicos (Sennett 2002, 82), surgiram novos espaços que começaram a alterar a natureza universal do domínio público. Os clubes, por exemplo, funcionavam com o pressuposto de que o ato de discursar era mais prazenteiro quando se conhecia e controlava a sua audiência, e como tal consistiam numa espécie de espaço público privatizado (Sennett 2002, 84). Em maior quantidade apareceram os parques que começaram a ser criados nas grandes cidades durante este período<sup>7</sup>, e que eram utilizados pelos indivíduos para retirar satisfação em observar e serem observados por desconhecidos.

Na viragem para o século XIX estas mudanças acentuaram-se, motivadas pelas alterações que as próprias cidades foram sofrendo. Apoiado na história londrina e parisiense, Sennett explicou como o crescimento acelerado destas capitais cristalizou as classes sociais em bairros desconexos entre si, ao mesmo tempo que obrigou a que grande parte do tempo livre dos cidadãos fosse gasto em deslocação para o trabalho ou para o domicílio

---

<sup>6</sup> cf. Anexo 6, figura 6

<sup>7</sup> cf. Anexo 7, figura 7

(Sennett 2002, 136). Esta nova realidade teve como consequência o espaço público citadino não ter mais como função principal ligar pessoas de origens diferentes num contexto aberto, mas sim servir como auxílio ao seu trânsito de um lugar para outro. Central a estas mudanças está a alteração das fronteiras entre os espaços em que as pessoas experienciam os seus momentos públicos ou privados. Com o aumento significativo da população, o espaço físico deixou de ter condições para servir como meio ao relacionamento controlado entre pessoas. Arendt notou esta tendência:

“The public realm, as the common world, gathers us together and yet prevents out falling over each other, so to speak. What makes mass society so difficult to bear is not the number of people involved, or at least not primarily, but the fact that the world between them has lost its power to gather them together, to relate and to separate them. The weirdness of this situation resembles a spiritualistic séance where a number of people gathered around a table might suddenly, through some magic trick, see the table vanish from their midst, so that two persons sitting opposite each other were no longer separated but also would be entirely unrelated to each other by anything tangible.” (Arendt 1998, 52)

Este problema pode ser analisado de duas perspetivas distintas mas que contribuem igualmente para o problema: por um lado, as pessoas veem desaparecer as barreiras protetoras existentes entre si; os sinais apresentados por um indivíduo podiam ser interpretados por qualquer outro presente, o que se traduz numa diminuição de privacidade na faceta pública. Por outro lado, pessoas de diferentes setores da sociedade que pouco em comum têm entre si transitam num espaço público moribundo que não é construído para ter conteúdo próprio, para se experienciar. Este contacto descontextualizado entre classes sociais aumenta ainda mais a distância entre elas porque expõe as suas diferenças sem nada fazer para as eliminar. Estes dois pontos têm-se mantido pertinentes até à atualidade, e podem ser identificados na manipulação da visibilidade e invisibilidade dos espaços públicos com o uso contínuo de vidro, betão e de planos abertos na arquitetura (Sennett 2002, 13).

Estas alterações na mediação da socialização entre pessoas trouxeram consequências mais profundas do que a alteração da natureza dos espaços públicos; também a esfera privada das pessoas começou a ser infiltrada com elementos que tradicionalmente não

pertenciam a este domínio. Arendt lembrava os efeitos da sociedade onnipresente no domínio privado do humano:

“Mass society not only destroys the public realm but the private as well, deprives men not only of their place in the world but of their private home, where they once felt sheltered against the world and where, at any rate, even those excluded from the world could find a substitute in the warmth of the hearth and the limited reality of family life.” (Arendt 1998, 59)

Esta realidade familiar foi sendo minada com a introdução de inovações tecnológicas como a rádio e a televisão, que transportavam para o âmbito domiciliar a tentativa de extensão de uma vivência pública. Jonathan Crary caracterizou a televisão como sendo um ponto de desestabilização entre os valores que tradicionalmente separavam os contextos públicos e privados de uma pessoa, nomeadamente entre exposição e proteção, ação e passividade e entre a publicidade e a privacidade (Crary 2013, 80). Com a introdução destes *media*, a degradação espacial que se vinha a assistir no dualismo público e privado evoluiu para uma degradação temporal. Não há mais fronteiras delineadas entre os períodos ativos ou inativos das pessoas, entre as ocasiões para exercitar a sua faceta humana ou a sua faceta cívica. Crary nomeou esta amálgama temporal de períodos indistintos como “24/7”. Para ele, “24/7 steadily undermines distinctions between day and night, between light and dark, and between action and repose. It is a zone of insensibility, of amnesia, of what defeats the possibility of experience.” (Crary 2013, 17)

A chegada do contexto digital é a confirmação desta visão. Nele, a distinção entre espaços ou tempos públicos e privados resume-se às divisões conceptuais que são feitas dentro dos dispositivos utilizados para aceder à internet. Os *smartphones* são hoje uma janela de dois sentidos para a experiência pública que deveria estar separada do âmbito privado, ao mesmo tempo que as redes sociais funcionam como uma antiga *coffeehouse* pronta-a-usar numa janela do navegador da internet.

É interessante comparar a natureza híbrida entre o público e privado da nova realidade digital com a esfera social teorizada por Arendt. A esfera social foi projetada originalmente como consequência do aparecimento dos estados-nação. Nela, diferentes pessoas e organismos políticos juntam-se para organizar o aparelho do estado, que por sua vez assegura a sobrevivência individual das pessoas (Arendt 1998, 28). Na sociedade civil assistimos portanto à agregação numa só entidade das competências públicas e privadas

antes separadas no *Ancien Régime*. No mesmo sentido, pode-se identificar na esfera social digital da atualidade um aparelho virtual que permite aos seus elementos refletir simultaneamente sobre a sua faceta humana e cívica, misturando assim as competências dos espaços públicos e privados.

## A ascensão da cultura de personalidade

Antes de analisar com maior profundidade as consequências práticas que o contexto digital significa para o dualismo público e privado de uma pessoa, é importante clarificar como, paralelamente às alterações estruturais dos espaços físicos públicos, também a natureza das interações neles travadas contribuiu para a diluição de fronteiras ao serem infiltradas com elementos pertencentes ao domínio privado.

Denominada cultura de personalidade, este movimento foi surgindo ao longo do século XIX com a evolução do secularismo na sociedade. Devido a novas descobertas no campo da psicologia ou com a divulgação da teoria da evolução de Darwin, o desenvolvimento do método científico foi pondo em causa a fé que a humanidade colocava em deus. No entanto, como Sennett explicou, o humano continua a necessitar de acreditar e mistificar algo transcendente pois a crença mantém-se uma condição fundamental na sociedade. O que se começou a verificar foi portanto a transposição para o íntimo do indivíduo o misticismo antes colocado sobre deus (Sennett 2002, 151). À medida que o sentido da vida deixou de se relacionar com a religião, e a sua ideia de uma vida após a morte, cresceu a importância da sensação e gratificação instantânea. As pessoas passaram a procurar experiências imediatas que lhes permitissem fazer sentido de si e dos outros, do seu íntimo e do objetivo da sua existência. A importância acrescida do interior dos indivíduos deu origem a uma nova consideração sobre a sua personalidade, que Sennett fraseou da seguinte maneira: “Personality became in the last century the way to think about the meaning implicit in human life, when in every life the concrete form, the self as a complete object, had yet to crystallize.” (Sennett 2002, 151)

Uma alteração importante que a sociedade sofreu que se pode associar à cultura de personalidade foi a mudança da *representação* para apresentação das emoções. Com a procura por um maior significado interior as pessoas começam a valorizar os seus sentimentos em detrimento das ações desempenhadas. No entanto, quando um indivíduo é um espelho do seu interior, ele perde igualmente uma faceta social; à medida que a sua

identidade deixa de ser construída para ser apresentada, a sua participação na sociedade torna-se cada vez menos comunicativa e social (Sennett 2002, 108). Podem-se resumir em quatro as consequências que Sennett identificou que sinalizam a entrada da personalidade individual na vida pública: receio da divulgação involuntária de sentimentos, a imposição em público de vivências privadas inapropriadas, o desejo de reprimir os sentimentos para proteção do indivíduo em público, e a tentativa de passividade e silêncio como princípio de ordem pública (Sennett 2002, 128).

Estas consequências agravam-se posteriormente com as alterações atrás identificadas no espaço público moderno. Com a expressividade humana a significar uma janela aberta para o seu interior, as pessoas necessitam de um mecanismo que lhes dê possibilidade de regular a quantidade de acesso que desejam garantir aos outros. No entanto, com a queda de barreiras no espaço público, torna-se cada vez mais difícil ser-lhes possível conseguirem controlar a exposição a que estão sujeitos. A solução encontrada pela sociedade consistiu na criação de barreiras psicológicas que regulem a sua expressividade, seja através da repressão de sentimentos ou da passividade traduzida em silêncio em contextos públicos (Sennett 2002, 27). Arendt denominou como esfera íntima esta nova postura mental, e adiantou que a sua função principal consiste em proteger a personalidade interior do indivíduo dos perigos da esfera social (Arendt 1998, 38). Aqui a esfera social é vista como uma ameaça porque certos sentimentos perdem o seu valor quando expostos num espaço público, deslocados do seu contexto original. Antes era possível uma pessoa proteger essa sua faceta porque as interações públicas baseavam-se na representação; era possível escolher que informação divulgar. No entanto, com a cultura de personalidade, essa escolha deixou de existir. O indivíduo passou a estar à mercê de ser analisado livremente pelo resto da sociedade. O melhor exemplo levantado por Arendt lembra que: "Love, in distinction from friendship, is killed, or rather extinguished, the moment it is displayed in public." (Arendt 1998, 51)

## A conectividade digital como inibidor de expressividade

*Social media ask us to represent ourselves in simplified ways. And then, faced with an audience, we feel pressure to conform to these simplifications.*

*Sherry Turkle, Alone Together, 2011, p. 185*

### As redes sociais na concretização da cultura de personalidade

As redes sociais introduzidas pela internet na última década trouxeram um novo meio de socialização que renovou a pertinência do debate sobre o equilíbrio da balança social. Para boyd e Ellison, os *websites* de redes sociais são caracterizados por permitirem aos seus utilizadores:

“(1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system” (boyd e Ellison 2007, 211)

À primeira vista seria de esperar que elas consistissem no espaço público ideal: servem de meio para o contacto de uma grande quantidade de pessoas ao mesmo tempo que lhes oferecem opções de privacidade para proteger a sua intimidade. No entanto, um olhar mais detalhado leva a considerar a hipótese de que elas consistem numa extensão digital da cultura de personalidade.

Com cerca de mil milhões de utilizadores diários ativos<sup>8</sup>, o Facebook é atualmente a maior rede social existente. Para além do seu enorme alcance, o que faz deste *website* um excelente exemplo para ser utilizado como referência para o estudo das esferas pública e privada em contexto digital é o facto de cada perfil representar uma pessoa real<sup>9</sup>. Devido a esse motivo, cada pessoa pode proteger a sua identidade através de diversas

---

<sup>8</sup> <http://newsroom.fb.com/company-info/>, estatísticas de Dezembro de 2015

<sup>9</sup> <https://www.facebook.com/help/112146705538576>



barreiras de privacidade, desde bloquear o contacto com outras pessoas em específico, evitar ser encontrada por desconhecidos ou ocultar informação a certos grupos de pessoas. Aqui pode-se criar uma rede *online* de amigos, partilhar informação como texto, imagens, vídeos ou hiperligações. Pode-se também comentar as partilhas das outras pessoas, dando por isso possibilidade a um debate digital.

Este serviço partilha de algumas das características da esfera pública vivida no *Ancien Régime*. As pessoas podem aqui representar uma identidade pública, escolher livremente os assuntos em que participam e as opiniões que apoiam. No entanto, como esta rede social exige a utilização de uma identidade verídica, a participação de um indivíduo vai estar sempre ligada a uma linha condutora que é a sua vida pessoal; não existe o debate a-histórico e sem consideração pela origem do indivíduo característico das *coffeehouses*.

Com a cultura de personalidade a infiltrar a interação nas redes sociais é natural que o seu modelo esteja construído para potenciar a sua característica principal: permitir às pessoas explorarem o seu íntimo. Uma análise à estrutura do Facebook vem rapidamente ao encontro desta ideia. No *feed* de notícias aparecem um conjunto de histórias de pessoas ou páginas seguidas. Para criar uma publicação escreve-se numa caixa onde se lê “Em que estás a pensar?” e que se pode personalizar ao selecionar um estado de uma lista existente no ícone que diz “Adiciona o que estás a fazer ou como te sentes”<sup>10</sup>. Como as redes sociais colocam uma ênfase tão grande em expor o íntimo das pessoas é natural que seja criado igualmente um leque de opções de privacidade<sup>11</sup>. Estas opções, mais ou menos extensas consoante a rede social considerada, podem ter como objetivo dar ao indivíduo a ilusão de que continua a controlar a informação transmitida e o público que a ela pode aceder, o que assegura que a sua expressividade não diminui como defesa à cultura de personalidade.

Sennett argumentava que, num contexto público, quando as pessoas se aproximam umas das outras ao ponto de entrarem no domínio íntimo, o valor da sua relação resume-se a uma espécie de troca recíproca de revelações pessoais. No entanto, quando deixam de haver revelações a fazer, a relação rapidamente se extingue pois não há mais nada para lhe acrescentar, e a outra pessoa é tomada como garantida (Sennett 2002, 10). As redes sociais parecem explorar este modelo de mercado de revelações porque motivam os seus

---

<sup>10</sup> <https://www.facebook.com/help/427780037309149>

<sup>11</sup> <http://www.theguardian.com/technology/2015/oct/26/facebook-check-privacy-settings-public-post-search-index>

utilizadores a partilharem constantemente novas informações com os seus seguidores; a manipulação operada pela mediação do meio auxilia as pessoas a acreditar que existe sempre algum conteúdo novo nas suas relações, perpetuando assim o modelo falhado do mercado de revelações.

Os indivíduos que conseguem estender ou até ultrapassar os limites deste modelo de socialização alcançam nas redes sociais uma espécie de estatuto de celebridade. Sennett argumentava que as celebridades são aqueles que alcançam aquilo que os seus espectadores desejam alcançar eles mesmos. Traduzido para uma socialização íntima influenciada pela cultura de personalidade, isso significa que, mais que participar no mercado de revelações, as celebridades conseguem comunicar e sentir o seu próprio íntimo em público (Sennett 2002, 201). Através do seu carisma são dotados de uma aura especial que de alguma maneira os transforma num ser superior, não sujeito às fragilidades do humano. Os espectadores são atraídos e estimulados por estas personagens pois permitem-lhes acompanhar os seus atos a uma distância segura, ao mesmo tempo que lhes cultivam a ilusão de que fazem parte da própria ação (Sennett 2002, 202).

As redes sociais parecem explorar esta fragilidade da cultura de personalidade ao permitir encurtar ainda mais a distância entre celebridade e audiência sem aumentar o risco para o espectador. No Facebook as celebridades comunicam através de páginas especiais que asseguram a sua veracidade e as distinguem dos utilizadores normais. As páginas com maior adesão chegam a alcançar mais de 100 milhões de “gostos”, cerca de 10% dos utilizadores ativos mundiais<sup>12</sup>. O próprio conceito de celebridade está incorporado no algoritmo que organiza a informação transmitida pelas várias redes sociais. O Instagram, por exemplo, anunciou que se vai juntar ao Facebook ao fazer o algoritmo do seu *feed* seguir um critério de relevância em vez de cronológico<sup>13</sup>. Apesar de a fórmula exata não ser conhecida, estes algoritmos favorecem geralmente as contas que têm bastantes interações com o utilizador e contas que têm uma exposição muito grande. Esta manipulação de visibilidade lembra a crítica de Habermas ao espaço público atual:

“Today, (...) publicity is achieved with the help of the secret politics of interest groups; it earns public prestige for a person or issue and thereby renders

---

<sup>12</sup> <http://www.socialbakers.com/statistics/facebook/pages/total/celebrities/>

<sup>13</sup> <http://blog.instagram.com/post/141107034797/160315-news>

it ready for acclamatory assent in a climate of nonpublic opinion.” (Habermas 1989, 201)

A procura do lucro por parte das redes sociais, conseguido por exemplo através da promoção de publicações, faz com que a publicidade nestes contextos não se alcance de uma forma orgânica, mas sim artificial. O espaço público nas redes sociais não existe por si só, tem de ser criado como um bem material.

A cultura de personalidade nas redes sociais é aparentemente viabilizada pela transformação de públicos em massas. Nestas, o indivíduo é reduzido a um número. O tratamento de pessoas como objetos estatísticos possibilita, tal como João Pissarra Esteves notou, processos de informação essenciais para a mecânica de cariz elitista, tal como o estrelato digital acima descrito: “A informação que chega à generalidade dos indivíduos como uma espécie de palavras-de ordem: determinações e vozes de comando que as elites fixaram para a imensa massa de espectadores passivos.” (Esteves 2011, 228) Estas palavras-de ordem partem geralmente de interesses capitalistas, mas conseguem ser propagadas através das redes sociais dissimulando-se de opiniões e ideias provenientes das celebridades. Um exemplo pertinente é o de Essena O'Neill, uma jovem australiana que possuía uma conta de Instagram com aproximadamente 600 mil seguidores, mas que deixou de utilizar a rede social ao mesmo tempo que denunciou as práticas manipuladoras seguidas pelas suas publicações<sup>14</sup>. Elas empregavam geralmente uma aproximação ao seu público – “see how relatable my captions were” para ocultar a inacessibilidade da realidade lá transmitida – “took countless photos trying to look hot for Instagram”. Desta forma o seu público é motivado a procurar o estilo de vida fabricado das tais celebridades impossível de alcançar.

Identifica-se neste exemplo de estrelato digital uma representação infalível do espaço público privatizado descrito por Habermas:

“Public sphere becomes the sphere for the publicizing of private biographies (...) while publicly relevant developments and decisions are garbed in private dress and through personalization distorted to the point of unrecognizability.” (Habermas 1989, 171)

---

<sup>14</sup> <http://www.theguardian.com/media/2015/nov/03/instagram-star-essena-oneill-quits-2d-life-to-reveal-true-story-behind-images>

Esta realidade de esfera pública virtual afasta-se totalmente daquele que era o seu objetivo inicial: tornar o humano um ser mais civilizado. O estrelato digital transporta para a praça pública experiências que pertencem ao domínio íntimo do indivíduo, sendo o debate racional posto num plano irrelevante. No entanto, qual é a consequência destas práticas? Sennett considerava que o civismo tinha como objetivo proteger cada indivíduo de sobrecarregar os outros (Sennett 2002, 263). Assim, uma esfera pública privatizada tem como consequência a infiltração de assuntos de foro privado para a vivência dos restantes indivíduos, como se pode observar na comunicação de sentido único existente entre as celebridades e a sua audiência.

## A procura do íntimo digital

Mesmo que a entrada de assuntos íntimos na sociedade tenha aberto espaço à origem do papel de celebridade, as suas consequências mais importantes residem na maneira como cada indivíduo interage com os seus relacionamentos. Sennett aponta que um dos pontos principais inspirado por estas alterações foi a motivação de atitudes narcisistas: com a renovada importância da personalidade nas interações públicas, o íntimo do indivíduo nunca se chega a cristalizar num conjunto de características bem definidas. Como consequência assiste-se a uma incessante redefinição e busca pela real essência do seu íntimo (Sennett 2002, 219).

Turkle explica que, na tradição psicanalítica, o narcisismo caracteriza os indivíduos cuja fragilidade emocional faz com que necessitem de apoio constante por parte das pessoas com quem se relacionam. Um indivíduo narcisista não consegue tolerar as exigências de uma relação completa, e como tal divide e modela os outros às suas necessidades, reduzindo-os assim a representações-objeto prontas a utilizar (Turkle 2011, 177). Neste contexto, o narcisismo não segue a tradicional visão de uma forte admiração pelo próprio; a sua característica essencial enquanto consequência da cultura de personalidade é a utilização por parte do indivíduo das suas relações com outras pessoas como ferramentas que o auxiliem na descoberta do seu próprio íntimo e que contribuam para a sua gratificação pessoal. Ela adianta que as características dos meios *online* e digitais motivam a que se tratem as pessoas como objetos – com despacho, reduzidos a mercadoria (Turkle 2011, 168). As especificidades das redes sociais facilitam esta demanda narcisista pois estão construídas propositadamente para suportarem as gratificações instantâneas –

a estrutura de partilha de informação coloca na audiência do indivíduo apenas a função de legitimar as opiniões transmitidas. No Facebook, por exemplo, a interação possível com as publicações limita-se a sentimentos de concordância, sendo a “ira” o mais agressivo possível, introduzido com a recente reformulação do sistema de “gostos”. Este sistema parece estar formulado para criar um espaço seguro para os indivíduos explorarem o seu narcisismo, e como tal merece uma análise mais cuidada que será realizada de seguida.

No entanto, como Sennett argumentou, com o processo de exploração íntima, o narcisismo acaba por levar o indivíduo no sentido contrário à gratificação pois inibe-lhe a disposição psíquica que o motiva a desejar e lutar por um objetivo (Sennett 2002, 220). Ele deixa de ser capaz de encenar e experimentar com a realidade porque esta apenas tem significado enquanto veículo para aprofundar o seu íntimo. Ao procurar na sua relação com as pessoas apenas utilidade instantânea, o indivíduo deixa de se estimular e de se alterar pelos outros; a sua visão utilitária dos seres impede-o de abrir portas a novas experiências que à partida não considere úteis, e como tal nada de novo entra em si (Sennett 2002, 324). Sennett considera portanto que o narcisismo num indivíduo se traduz num carácter ascético que pode ser identificado por um vazio interior [blankess] e pelo receio em encerrar as experiências [fear of closure] (Sennett 2002, 335). Na base destes sentimentos está um constante crescimento de expectativas relativas às suas vivências: ele recusa o término destas pois quando isso acontece a experiência é objetificada e exteriorizada do seu íntimo. Desta forma, o indivíduo sente que sofreu uma perda ao libertar um sentimento, em vez de sentir que ganhou uma aprendizagem ao processá-lo. É também esta postura que o impede de conseguir transmitir as suas experiências a outros, precisamente por não ser capaz de as exteriorizar e avaliar, o que lhe motiva a ilusão de que não está efetivamente a sentir nada. Um elemento que em quase todas as redes sociais espelha esta vivência contínua e sem fim é o arrastamento infinito que o seu *feed* possibilita. A experiência numa rede social não tem fim; uma fotografia está sempre disponível para ser comentada, independentemente da idade que tem. O Facebook motiva agora inclusivamente a que se partilhem memórias antigas para que os feitos passados sejam lembrados. A existência desta continuidade de experiência ultrapassa as próprias redes sociais e alastrou-se a toda a postura *online*. As aplicações de notícias e de redes sociais correm em segundo plano e fornecem atualizações ao minuto no dispositivo móvel. Esta postura tem como consequência a degradação de uma aprendizagem com metas e orientada a

longo prazo, transformando o ambiente digital numa longa e insípida planície cujo objetivo consiste em adormecer os traços analíticos e controversos dos seus utilizadores.

## Análise das redes sociais online - Facebook

Para considerar que as redes sociais exploram um modelo de negócio que tem como base a cultura de personalidade tem de se abordar a variedade de pontos até aqui teorizados. Será então estudada a possibilidade de as redes sociais *online*: (1) motivarem a exploração íntima do indivíduo, (2) facilitarem a sua exposição ao permitirem a validação mas não a contestação de ideias, (3) criarem barreiras de privacidade com o intuito de prevenir a diminuição de expressividade, (4) perpetuarem o mercado de revelações e a impossibilidade de cristalização de ideias ao engendrar um *feed* infinito de informação, e por fim, (5) explorarem o modelo de celebridade ao assumir o público enquanto massa e encurtar a sua distância.

De modo a abranger todas estas vertentes é necessário observar diferentes espaços e funcionalidades das redes sociais. O foco central será no Facebook por ser indubitavelmente a rede social com maior expressividade mundial, mas serão também abordados outros *websites* quando for necessário observar uma realidade mais ampla. Serão analisadas as ferramentas disponíveis tanto aos seus utilizadores como às páginas indicadas a organizações ou celebridades, e tido em conta o simbolismo presente na sua linguagem e interface. Com o objetivo de perceber se a socialização pública corresponde à teorização até agora realizada, será analisada a interação social existente em duas páginas – CNN International e Game of Thrones. Por fim serão também conjuradas as entrevistas realizadas por Turkle a propósito de *Alone Together*, onde aborda a relação de indivíduos com as redes sociais e o impacto que elas significam para a sua vida, e análises estatísticas realizadas para estudar o comportamento de indivíduos, particularmente de adolescentes e jovens adultos, com as redes sociais.

Por fim, é importante notar que esta análise empírica se concentra em estudar as redes sociais como meios de socialização digital, e se as suas especificidades vão ao encontro da teorização realizada. A concretização ou não dessas teorias em mudança do comportamento humano requereria uma análise e estudo estatístico demasiado pormenorizado e abrangente para um trabalho desta natureza.

Yu, Hu e Cheng apresentaram um estudo realizado com estudantes universitários malaaios onde analisaram a forma como o afeto influencia o comportamento de uma pessoa nas redes sociais. Segundo eles, o afeto positivo a que uma pessoa está sujeita influencia passivamente a percepção que ela tira da sua participação em redes sociais *online*. Ao receber afetos positivos o indivíduo tende a amplificar os benefícios de revelar aspetos pessoais (Yu, Hu e Cheng 2015, 264). Os pontos mais importante para um indivíduo receber esse afeto são a possibilidade de apresentação individual, a aceitação social e a reciprocidade, pelo que as redes sociais *online* devem procurar oferecer funcionalidades que permitam aos seus utilizadores exprimirem-se de maneiras variadas e interagir com outros mais facilmente (Yu, Hu e Cheng 2015, 266).

Vestígios do incentivo à partilha íntima estão espalhados por todo o ecossistema do Facebook. Na página inicial antes de se iniciar sessão, mas principalmente direcionado às pessoas que ainda não possuem uma conta, pode-se ler “O Facebook ajuda-te a comunicar e a partilhar com as pessoas que fazem parte da tua vida.” O sistema de publicações revela que neste *website* o essencial é a partilha de conteúdos pessoais, como emoções, sentimentos ou imagens. A caixa de texto mostra uma frase temporária “Em que estás a pensar?”, sendo que a publicação pode-se posteriormente personalizar ao selecionar condições numa lista que sugere “Adiciona o que estás a fazer ou como te sentes”. Através desta lista uma pessoa pode escolher entre cerca de noventa sentimentos, desde “feliz”, a “assim-assim” ou até mesmo “em desespero”. Desta forma o indivíduo tem uma larga gama de estados para optar por aquele que corresponde melhor ao seu íntimo. Turkle identificou o poder das redes sociais nas suas entrevistas em *Alone Together*:

“Mona, a freshman at Roosevelt, has recently joined Facebook. Her parents made her wait until her fourteenth birthday, and I meet her shortly after this long-awaited day. Mona tells me that as soon as she got on the site, “Immediately, I felt power.” I ask her what she means. She says, “The first thing I thought was, ‘I am going to broadcast the real me.’” (Turkle 2011, 180)

O testemunho de Mona remete de imediato para a recomendação feita por Yu, Hu e Cheng, de que as redes sociais deveriam fornecer aos seus utilizadores ferramentas para que eles se sintam motivados a partilhar informação. O “poder” sentido por ela passa pelos mecanismos postos à sua disposição para falar sobre si, para se analisar mais profundamente e mostrá-lo a um público mais extenso que a vida real permite. Este é um dos

trunfos das redes sociais, transmitirem a ideia de que, através delas, uma pessoa tem a possibilidade de passar uma imagem mais real e honesta que a própria realidade.

Em sentido paralelo a esta exposição íntima, o meio tecnológico do Facebook está também construído para criar um espaço seguro ao utilizador para proceder às suas partilhas. Isto é conseguido através de duas vias: impedir os outros de contestar agressivamente as suas publicações e dar-lhe ferramentas para moderar o contacto com eles. A interação que se pode ter com as publicações de outras pessoas seguem apenas possibilidades neutras ou positivas. Durante muito tempo o “gosto” era a única maneira de reagir a uma publicação sem ser com um comentário. Os novos estados introduzidos recentemente oferecem alguma agressividade, com a “ira” por exemplo, mas essa reação é dirigida ao conteúdo da publicação, nunca à pessoa em si ou à sua ação de publicar, pelo que continua a não ser permitido a contestação ou a refutação do indivíduo. De reparar que a maneira mais direta de complementar o sistema antigo e também pretendido pela comunidade, o simples “não gosto” faria com que fosse possível uma pessoa não gostar da publicação em si, em forma de discórdia, enquanto o novo sistema leva a manipular o indivíduo a reagir apenas à informação nela transmitida. A única forma de contestação é portanto através dos comentários, e em relação a isso o indivíduo pode facilmente eliminá-los das suas publicações. A partir desta perspetiva, torna-se interessante reparar que o Facebook permite eliminar imediatamente comentários feitos às partilhas, mas não permite eliminar os “gostos” ou “iras”, logo por pressupor que não podem ser utilizados com pretensas negativas.

Para além de eliminar comentários que vão contra a vontade do utilizador, manipular a restante informação existente no Facebook torna-se mais difícil, mas ainda assim exequível. É possível denunciar publicações de outras pessoas, com justificações que vão desde “É irritante ou desinteressante” a “Considero que não deveria estar no Facebook”, opção esta que pode ser especificada para “Vai contra a minha opinião”. Para este caso, o Facebook dá como exemplo nesta categoria uma publicação que “goza com os meus valores pessoais, religião ou preferência política”. Para além do controlo de conteúdo, também o controlo de utilizadores está presente com bastantes possibilidades nesta rede social, sendo que, para além de remover a amizade, é também possível não seguir (ocultar as publicações) ou mesmo bloquear (remove qualquer vestígio da sua participação) outras pessoas.



Estas medidas surgem paralelamente às restrições de privacidade que têm como objetivo controlar preventivamente as pessoas que têm acesso aos estados publicados. Elas existem para que o utilizador possa escolher a extensão desejada para o seu público. Elas podem personalizar-se nas opções ou na própria altura em que se partilha informação, e pode-se especificar a que conteúdo se aplicam, desde imagens, publicações normais ou a informação presente no perfil. É curioso reparar que na versão inglesa do *website*, quando se define a privacidade de um estado individual a ser publicado a janela pergunta “Who should see this?” Isto relaciona-se com a hipótese de um indivíduo poder filtrar o público-alvo com quem deseja partilhar a publicação, mas é interessante reparar como o sistema admite que ela possa não se restringir apenas a essa seleção, possivelmente devido às características do meio digital.

O estudo de Yu, Hu e Cheng revela também dados interessantes sobre os potenciais defeitos das redes sociais ou, como são designados pelos autores, os inibidores de expressividade. Os questionários apontam que a experiência dos utilizadores nas redes sociais não é tão influenciada por aspetos negativos como é por aspetos positivos, o que significa que as vantagens que a divulgação íntima pode trazer superam as desvantagens que podem surgir por riscos de privacidade. Os autores teorizam que isso se deve ao facto de as vantagens da sua participação nas redes sociais serem instantâneas e definitivas, enquanto os riscos são futuros e potenciais – desta forma o risco é tido em conta como um preço a pagar pelos benefícios da divulgação íntima, e passa apenas a deter uma importância significativa quando essa divulgação sobe também para níveis significativos (Yu, Hu e Cheng 2015, 265).

Essa crescente divulgação resulta numa constante vivência *online* que é posteriormente incompatível com a cristalização de experiência, um dos sintomas do narcisismo psicanalítico. Todas as três redes sociais principais em Portugal (Facebook, Twitter e Instagram) possuem um *feed* de notícias com um arrastamento infinito, o que vai ao encontro da experiência digital sem fim seguindo o critério de quantidade de informação transmitida em detrimento de qualidade. Nas entrevistas de Turkle esta prática foi descrita com frustração por mais que uma pessoa:

“One says, ‘Facebook has taken over my life.’ She is unable to log off. ‘So,’ she says, ‘I find myself looking at random people’s photos, or going to random things. Then I realize after that it was a waste of time. A second says she

is afraid she will ‘miss something’ and cannot put down her phone.” (Turkle 2011, 242)

Estas declarações mostram como o mercado de revelações digital evoluiu para um ponto em que o indivíduo tem receio de perder parte dessa experiência digital, e como tal sente-se na obrigação de estar sempre conectado, a receber e enviar nova informação às suas ligações, por mais desinteressante que ela seja.

Um bom sítio para recolher elementos que suportem a importância da cultura de personalidade no Facebook é a secção das páginas. Elas destinam-se a qualquer entidade que não seja uma pessoa normal que deseje ter presença no Facebook, desde empresas, grupos de interesse, elementos culturais, como também celebridades. Estas têm um estatuto diferente dos perfis normais, utilizados por pessoas, na medida em que dispõem de um largo arsenal de ferramentas destinadas a analisar e avaliar a interação que detêm com os seus seguidores na rede social. É interessante partir da ideia de que a participação das celebridades no Facebook opera com um estatuto de modelo de negócio; as diversas ferramentas estatísticas permitem visualizar o alcance que as suas publicações atingem, a evolução dos “gostos” na página, os indivíduos que acedem, entre muitas outras, tudo com o intuito de, segundo o Facebook, “Escolher a melhor forma de manter o teu público interessado.”

É difícil concluir se o enfoque do Facebook nas páginas existe pela procura de receitas através da promoção de publicações e de visibilidade dessas mesmas páginas, ou se elas fazem parte de um esquema maior para atrair e manter os utilizadores regulares conectados à rede social, ao explorar a diminuição de distância entre público e celebridade. Apesar de tudo, é certo que as páginas, e com elas a noção de celebridade, uma entidade que goza de um estatuto superior ao utilizador comum, usufruem de uma importância bastante elevada no ecossistema do Facebook.

O facto de as redes sociais funcionarem com base na exploração da cultura de personalidade não é coincidência. Sennett lembrou que a sua segunda consequência era uma forte ênfase na ideia de comunidade; quando um indivíduo divulga o seu íntimo a outras pessoas há a ideia de que cresce um certo tecido social que os passa a unir – uma verdadeira ligação social apenas existe para eles se houver igualmente uma ligação psicológica (Sennett 2002, 222). Esta é no fundo a força motriz das redes sociais como o Facebook – o seu funcionamento tem como alicerce a simples ideia de que a revelação

pessoal cria conexão social. Mais do que explorar a cultura de personalidade como fórmula para o sucesso, as redes sociais *online* são unicamente viabilizadas pelas ilusões trazidas por essa cultura.

Para concluir a análise às redes sociais resta olhar concretamente para exemplos de interações lá desempenhadas. O objeto de estudo serão duas páginas, uma de conteúdos informativos – (CNN International<sup>15</sup>) e outra de conteúdos culturais (Game of Thrones<sup>16</sup>), onde será visto o seu funcionamento geral e a atividade existente na secção de comentários das suas publicações.

A página CNN International é gerida oficialmente pelo grupo de notícias CNN e dedica-se à difusão de notícias internacionais. Conta com mais de 11 milhões de “gostos”. Nas últimas 24 horas relativas à consulta tinha feito 34 publicações, sendo que 31 delas consistiam em ligações para o seu *website* principal, e as três restantes consistiam em vídeos que podiam ser visualizados no próprio Facebook. Estas publicações acompanham a hiperligação com uma frase ou um pequeno parágrafo sob a forma de descrição ou de reação à história que está a ser partilhada.

Para a análise dos comentários foi escolhida a notícia<sup>17</sup> dos recentes atentados terroristas em Bruxelas por se tratar de um assunto público recente que atraiu uma forte atenção por parte da comunidade. Esta publicação em particular conta com mais de 1600 reações e 100 partilhas. Olhando para os 10 comentários no topo, decidido pelo algoritmo do Facebook, cinco têm como objetivo transmitir mais informações relacionadas com a notícia “Two explosions have been reported in the departures area of Zaventem airport in Brussels. The Belgian fire service told local media there were at least several dead and wounded. The cause of the explosions is unknown. The airport is being evacuated”, enquanto os outros cinco reagem ao conteúdo em si geralmente através de exposições ideológicas “Good, encourage more muslims into Europe, European human rights should be dumped in the sewer where it came from.” Eles têm, no geral, uma baixa interação, já que apenas quatro registaram algum tipo de resposta escrita, sendo que o máximo de respostas registadas a um só comentário foram quatro, e o máximo de “gostos” foram 19. Os moderadores da página não interagiram neste espaço com os seus seguidores.

---

<sup>15</sup> [www.facebook.com/cnninternational](http://www.facebook.com/cnninternational)

<sup>16</sup> [www.facebook.com/GameOfThrones](http://www.facebook.com/GameOfThrones)

<sup>17</sup> [www.facebook.com/cnninternational/posts/10153979536089641](http://www.facebook.com/cnninternational/posts/10153979536089641)

A página Game of Thrones, escolhida para a análise cultural, é oficialmente gerida pela produção da série televisiva pertencente à HBO e tem como objetivo partilhar conteúdos multimédia diversos. Tem mais de 17 milhões de “gostos” e nas últimas 24 horas relativas à consulta fez apenas duas publicações: uma hiperligação para conteúdo extra relacionado com a série e um vídeo que pode ser visto diretamente no Facebook sob a forma de *teaser* para o episódio mais recente. As publicações são acompanhadas com frases a descrever o conteúdo da hiperligação, ou a referenciar falas quando se tratam de recortes vídeo da série, juntamente com indicações sobre como esta pode ser acompanhada *online* ou na televisão.

A publicação escolhida para a análise dos comentários foi um vídeo<sup>18</sup> que apresenta o segundo trailer para a sexta temporada da série. Esta publicação conta com cerca de 550 mil reações e mais de 350 mil partilhas, o que denota uma participação massivamente superior em relação ao caso anterior. Novamente considerando os 10 comentários de topo esta tendência continua: o comentário de topo tem mais de 9 mil “gostos”, enquanto aquele que arrecada mais interações contém quase 500 respostas. O conteúdo dos comentários divide-se entre simples declarações de afinidade com a série “Game Of Thrones Best Tv Show Ever”, tentativas de análise ao conteúdo do vídeo “Some Observations: Stark Banner behind Ser Davos @ 0:52 and @ 1:17. House Tully Banners behind Brienne and Podrick @ 1:30. The Wildlings along with House Stark, Hornwood, and Mormont Bannermen battling the Boltons @ 1:41. Sansa wearing Stark Sigil @0:40. Walder Frey is Back!” ou até manifestações de exposição íntima “I just can't wait. The premiere was yesterday from LA. Team Stark. Love Jon Snow, Lady Sansa and Tyrion Lenister.” Aqui, apesar de a interação ser mais extensa, não se torna com isso mais rica em conteúdo. A segunda linha de comentários (a resposta aos comentários originais) não segue qualquer linha de raciocínio pois a sua construção técnica está feita de modo a servir de meio a simples exposições, não a debates lógicos. Aqui, novamente, também os moderadores da página não interagem com os seus seguidores.

Estudar o comportamento individual de pessoas seria contraproduativo nesta análise ao Facebook pois a imensa diversidade de tipos de comportamentos que se verificam nas redes sociais iria tornar inconclusivo qualquer resultado obtido. A análise ao ecossistema das páginas verificadas, ainda que existam práticas bastante distintas dependendo

---

<sup>18</sup> [www.facebook.com/GameOfThrones/videos/10153643734562734/](http://www.facebook.com/GameOfThrones/videos/10153643734562734/)

do nível de dinamização e de moderação que lhe é aplicada por parte dos seus administradores, permite assistir ao modo como os indivíduos atuam num contexto de comunidade alargada no Facebook, e com isso analisar a sua postura e objetivo pessoal perante esta rede social. Se foram verificadas algumas tentativas de discussão crítica nos dois casos em cima retratados, existem igualmente bastantes exemplos de exposições supérfluas, vestígios de uma cultura de personalidade e de atitudes narcisistas que vão infiltrando a partir dos círculos privados na direção daquilo que se podem considerar as esferas públicas do Facebook. Com a existência de exposições desta natureza nas secções de comentários de páginas verificadas fica à vista que o Facebook estende em toda a sua extensão a cultura de personalidade sobre a qual se baseia.

## A exaustão digital

*In spite of the omnipresent proclamations of the compatibility, even harmonization, between human time and the temporalities of networked systems, the lived realities of this relationship are disjunctions, fractures, and continual disequilibrium.*

*Jonathan Crary, 24/7 Late Capitalism and the Ends of Sleep, 2013, p. 31*

Depois de uma análise às redes sociais convencionais, mais detalhadamente neste caso ao Facebook, identifica-se uma aparente desilusão relativa à participação de um indivíduo nestas plataformas. Ela é, na maior parte das vezes, vista como uma obrigação e um requisito necessário adjacente à manutenção de uma vida social adequada, e não como uma vantagem a ser utilizada na valorização dessa mesma socialização. Aquilo que foi criado e que é publicitado como um bônus transformou-se numa responsabilidade. Essa desilusão nasce do aparecimento de mais um dever relativo à manutenção de uma vida social equilibrada, mais uma faceta pública que ocupou um espaço antes reservado ao repouso e à reflexão da vida privada. Retome-se uma das entrevistas de Turkle:

“Brad, like many of his peers, worries that if he is modest and doesn’t put down all of his interests and accomplishments, he will be passed over. But he also fears that to talk about his strengths will be unseemly. None of these conflicts about self-presentation are new to adolescence or to Facebook. What is new is living them out in public, sharing every mistake and false step. Brad, attractive and accomplished, sums it up with the same word Nancy uses: “Stress. That’s what it comes down to for me. It’s just worry and stressing out about it.” (Turkle 2011, 185)

Se a tecnologia que o próprio humano desenvolveu lhe é incompatível, será possível identificar o momento de rotura e com isso orientar o futuro digital com vista ao aperfeiçoamento da utilização deste meio como ferramenta de socialização? Com esse

objetivo em vista, é necessário compreender os efeitos que a atualidade tecnológica provoca no comportamento humano, e a consequente resposta humana a essa realidade.

## Do ponto de vista coletivo

Um conceito recorrente quando se discute as exigências das redes sociais *online* é o “stress”, tal como confessado em cima por Brad. Este stress aparece como resultado da tentativa de acompanhamento das especificidades tecnológicas por parte do humano. Ele é agora motivado a seguir mentalmente a volatilidade que a memória virtual possui – a rapidez com que se guarda e troca informação num computador – tanto na sua vivência nas redes sociais como na sua relação com a própria cultura digital. Lembrando novamente 24/7 de Crary, ele afirma que o fluxo contínuo de necessidades e a demanda pela sua saciedade pressupõe uma disponibilidade constante do indivíduo, o que torna plausível um estado de permanente atividade, sem pausas nem limites (Crary 2013, 9). Tem-se assistido através das inovações tecnológicas a uma crescente acessibilidade do indivíduo ao mundo exterior, mesmo quando dentro do seu domínio privado, pois o contemporâneo é um tempo que degrada as distinções tradicionais entre atividade e repouso, casa e trabalho e dia e noite. Esta conectividade digital apodera-se de um lapso temporal que passa despercebido mas que representa um contributo importante na organização mental do humano: os pequenos períodos de inatividade espalhados pelo dia. Estes períodos temporais, tal como os intervalos de trânsito ou de refeição, desempenham uma função essencial na solidificação de relações e na refinação de ideias no indivíduo, pelo que no longo prazo a sua supressão pode resultar em consequências importantes (Turkle 2011, 167) (Crary 2013, 31). Apesar de o indivíduo ser motivado socialmente e profissionalmente a suportar esta volatilidade digital, tais exigências inumanas podem resultar num efeito contrário e empurrá-lo para um estado de apatia e de amnésia, suprimindo ainda mais a sua capacidade de experienciar a realidade (Crary 2013, 17).

A atual rotina acelerada de consumo de informação anda de mãos dadas com a construção de identidade pós-moderna. Como exposto anteriormente, o indivíduo constrói a sua identidade baseada no ego, mas esta permanente conexão ao mundo exterior auxilia a sua fluidez e descentralização. João Pissarra Esteves afirma que o indivíduo é agora compelido através dos *media* a levar a cabo uma produção constante de identidade,

motivado a escolher novos traços e a alargar a sua fronteira de possibilidades. Esta pressão é agressiva ao ponto de provocar futuras inconsistências – o indivíduo é pressionado a acompanhar as características do meio, a volatilidade e velocidade da informação digital, apenas para se ver limitado pela sua condição humana, uma identidade que se procura construir com base no ego individual (Esteves 2016, 2). Crary critica que este aparelho mediático baseado numa corrente de significação quebrada coloca uma ênfase acrescida na capacidade performativa do indivíduo em detrimento de qualquer informação que tenha “conteúdo”, com o objetivo de o orientar para o cumprimento rotineiro das suas tarefas e funções capitalistas. Aqui o aparelho mediático deixa de servir de meio para se tornar num próprio objetivo final (Crary 2013, 44). Apesar de esta pressão causar no indivíduo um vazio psicológico que dificulta a cristalização da sua identidade ou o reconhecimento do seu próprio íntimo, isso deve-se não a um esvaziamento mas sim à saturação da sua identidade operada pelo ritmo elevado e opressivo da construção identitária influenciada pelos mass *media* digitais (Esteves 2016, 5).

Crary considera que esta comunicação digital transmitida em massa através dos *media* e sem distinção entre pessoas leva a uma sincronização em massa da experiência humana, o que resulta numa perda de individualidade e criatividade (Crary 2013, 50). Esta sincronização tem naturalmente consequências nas capacidades de ação que cada indivíduo dispõe. Mesmo tratando-se de um meio distinto do digital, é pertinente observar os estudos de Sartre relativos às audiências de rádio para clarificar este efeito: ele categorizava estes coletivos como ajuntamentos indiretos, na medida em que era a ação conjunta de ouvir a transmissão que lhes conferia unidade enquanto conjunto (Sartre 2004, 271). Mesmo que eles ignorem a existência dos restantes indivíduos, apenas o facto de estarem expostos ao mesmo meio mediático assegura a sua conexão através de alteridade; o consumo contínuo da mesma informação, da mesma ideologia e dos mesmos valores vai a longo prazo fazer com que construam uma personalidade equivalente e se influenciem mutuamente. A participação nestes coletivos assume uma postura passiva na medida em que um indivíduo não consegue opinar sobre qual o conteúdo que deve ser transmitido, e como tal vai ao longo do tempo construindo uma identidade que em nada se relaciona com a sua individualidade. Isto leva a que este meio de interação resulte numa postura



pratico-inerte<sup>19</sup> por parte dos seus constituintes – a desconexão existente entre os seus íntimos e as suas realidades origina uma inércia nas suas ações.

A equivalência entre as redes sociais *online* e os *mass media* descritos por Sartre não é imediata; de facto, uma diferença essencial é a possibilidade de comunicação com os restantes elementos do coletivo existente nas redes sociais. No entanto, para Sartre, mais importante do que a possibilidade de comunicação dentro do coletivo era a possibilidade de se influenciarem de forma ativa mutuamente. Ele descrevia que um ouvinte de rádio que queira ter algum poder sobre o coletivo tinha de alcançar todos os restantes ouvintes individualmente. No contexto digital, mesmo que o contacto com os outros esteja facilitado, não é possível um indivíduo influenciar a prática do coletivo porque, tal como analisado anteriormente, a noção de publicidade e de espaço público lá existente resume-se a uma ilusão. Sartre ilustra uma tentativa de revolta contra o sistema pratico-inerte destes coletivos indiretos que, apesar de descreverem a realidade radiofónica da altura, tão bem serve à cultura digital da atualidade:

“Yet I can, if I wish, turn the knob, and switch off the set or change stations. But here the gathering at a distance emerges. For this purely individual activity changes absolutely nothing in the real work of this voice. It will continue to echo through millions of rooms and to be heard by millions of listeners; I will merely have rushed into the ineffective, abstract isolation of private life, objectively changing nothing. I will not have negated the voice; I will have negated myself as an individual member of the gathering.” (Sartre 2004, 272)

O pratico-inerte de Sartre não é aliás a única fonte de inércia transmitida pelo coletivo na direção dos seus constituintes. A outra vertente que interessa analisar está relacionada com a ambiguidade das barreiras de privacidade já mencionada e relaciona-se com a inexistência de espaços realmente privados no contexto das redes sociais digitais. Em *Sociologia da Comunicação* Esteves defendia que a agregação de indivíduos em massas pressuponha um estatuto de anonimato (Esteves 2011, 161), mas esta perspetiva apresenta à partida dois problemas: quando o grupo não é “massificado” o suficiente, ou

---

<sup>19</sup> Sartre utiliza os ajuntamentos humanos inativos, como por exemplo um grupo à espera do autocarro, para exemplificar um caso de pratico-inerte. A unidade destes grupos é apenas uma aparência visual, e a sua prática resume-se à sua reorganização física constante. Como tal, cada pessoa tem valor apenas como elo de ligação material, nunca simbólico, pois o grupo não tem nada a simbolizar – ele é a sua própria representação material. Isto faz com que a *praxis* disponível a cada elemento individual seja apenas a inércia de constituir um objeto ao qual ele já pertence e cuja forma é determinada por um conjunto de “outros” (Sartre 2004, 264)

quando há a possibilidade técnica de analisar e separar individualmente as pessoas constituintes da massa.

No caso das redes sociais acima analisadas, devido ao modelo de negócio por elas seguido, estas são dotadas de uma profunda incompatibilidade com a noção de anonimato. Ao ser obrigado a utilizar a sua identidade real, um indivíduo com intenção de fazer parte destas comunidades tem de abdicar desse estatuto desde o primeiro momento. De seguida, mesmo que ele se tente resguardar no anonimato da multidão teorizado por Esteves, tal como uma câmara que filme um protesto, uma comunidade digital que medeie comunicações entre pessoas pode posteriormente separar, descontextualizar e expor a informação transmitida por um só indivíduo. As principais características da informação presente nas redes sociais que possibilitam o seu uso como ferramenta de controlo são o seu alcance e a sua permanência. O espaço virtual pode facilmente ser manipulado pelas especificidades técnicas do próprio meio – ele não é necessariamente público pois não tem a visibilidade necessária para assim ser caracterizado, mas também não se torna verdadeiramente privado a não ser que existam opções de privacidade suficientes para o categorizar como tal. No entanto, com a facilidade de reprodução da informação no contexto virtual, mesmo o conteúdo guardado ou partilhado num âmbito privado pode facilmente ser divulgado no domínio público. Isto faz com que a publicidade do espaço virtual tome a forma que se pode equiparar a um arquivo: não é imediatamente visível mas existe sempre a possibilidade de poder ser consultada.

A vigilância digital começa com um problema de audiências. Num contexto físico sabe-se à partida para quem se está a comunicar e o poder que o público tem sobre a informação transmitida. No entanto, num contexto digital, torna-se difícil compreender a extensão real da audiência porque a imaterialidade das barreiras virtuais faz com que seja difícil controlar o público que pode aceder à informação transmitida. A adicionar a isso, essa informação fica livre de ser manipulada e divulgada posteriormente pela audiência. Esta incerteza afeta as comunicações de cariz privado e faz com que um indivíduo coloque reservas à sua expressividade. O outro perigo do contexto digital como meio de comunicação prende-se com a duração de arquivo da informação transmitida. Qualquer frase enviada, imagem partilhada ou vídeo publicado na internet pode ficar permanentemente guardada fora do controlo do indivíduo. A conservação da memória virtual em conjunto com a possibilidade de cópia em nuvem permite que um arquivo permaneça disponível e inalterado por períodos de tempo que a memória humana não possibilita.

Como consequência toda a informação colocada *online* pode eventualmente tornar-se permanente.

O controlo contínuo resultante da combinação destes dois fatores juntamente com a comunicação instantânea efetuada *online* resulta naquilo que Deleuze considera como as sociedades de controlo (Deleuze 1990, 236). Elas exercem um poder restritivo na ação dos indivíduos ao evocarem a possibilidade permanente de descontrolo da informação, o que provoca uma autocensura de ideias e opiniões. Turkle recordou uma conversa que trocou na entrega dos prémios Webby: “My Webby conversation partner [said], on the Internet, someone might always be watching, so it doesn’t matter if, from time to time, someone actually is. As long as you are not doing anything wrong.” (Turkle 2011, 262) No entanto, como ela argumenta de seguida, não é aceitável que um indivíduo nunca possa fazer nada de mal. Tem de haver algum espaço, tanto técnico como mental, para a divergência (Turkle 2011, 263). Esta necessidade manifesta-se tanto ao nível do debate crítico de opiniões públicas como na expressão de ideias pessoais; deve haver uma tolerância que está a ser anulada pela pressão da sociedade de controlo. Utilizando novamente a opinião de Brad, pode-se compreender de um modo bastante trivial a estandardização de ideias provocada pela pressão exercida por esta constante vigilância:

“Brad points out that in real life, people can see you are cool even if you like some uncool things. In a profile, there is no room for errors. You are reduced to a series of right and wrong choices. ‘Online life’, he says, ‘is about pre-meditation.’” (Turkle 2011, 273)

## Do ponto de vista individual

Esta afirmação de Brad espelha a desilusão que tem crescido perante as exigências da socialização *online*. A premeditação por ele evocada traduz a diferença essencial entre uma socialização convencional e uma mediada pelo digital. Esta evoluiu para se tornar numa prática distinta, com as suas próprias regras e características. No entanto, tendo em conta que ela tem vindo a substituir os meios convencionais, o humano encontra-se agora numa luta pela obtenção dos mesmos estímulos e aprendizagens de antigamente, mas que a rápida evolução tecnológica negligenciou de acomodar.

Um começo adequado da análise de experiências que o digital é incapaz de saciar reside numa noção até aqui já profundamente mencionada: a exploração do íntimo individual. Uma das características principais do funcionamento das redes sociais *online* passa pela motivação à exposição íntima dos seus utilizadores. Uma questão bastante diferente no entanto é: será o meio digital sequer capaz de possibilitá-lo? Mesmo que o Facebook motive à partilha de aspetos íntimos, a capacidade de um indivíduo para refletir sobre eles e evoluir na compreensão da sua própria identidade não está contemplada nas suas ferramentas. Aliás, pode-se considerar que todo o aparelho digital encaminha o indivíduo numa direção oposta. Turkle defende que a tecnologia “makes it easy to express emotions while they are being formed. It supports an emotional style in which feelings are not fully experienced until they are communicated” (Turkle 2011, 175) Isto leva a que, não só um indivíduo passa a construir a sua identidade através de um mecanismo que não controla e sobre o qual tem pouco em comum, como é motivado a partilhar essa sua construção instantaneamente, sem qualquer reflexão relativamente ao seu conteúdo e à concordância com o seu ego. Relembrando as funções das esferas pública e privada descritas por Sennett e atrás mencionadas, esta realidade é a concretização da supressão das competências reservadas à esfera privada: permitir a uma pessoa examinar se a sua prática num contexto público espelha ou não as suas convicções pessoais.

É verdade que pode ser identificada uma tentativa por parte da sociedade em adaptar-se a esta nova realidade, mas isso provoca consequentemente novos problemas na forma como os indivíduos se relacionam. Quando a exposição íntima é construída com os valores das redes sociais *online*, os relacionamentos podem começar a ser tratados como simples ligações. A partir daí, como Turkle reparou, essas simples ligações podem passar a ser consideradas o novo intimismo (Turkle 2011, 16). Os relacionamentos *online* são aliás uma prova disso. Nos seus estudos sobre as primeiras comunidades *online*, acerca dos MUDs (Multi-User Dungeon) que começaram a aparecer com o alastramento da internet no início da década de 1990, Turkle identificou que alguns indivíduos preferiam a vida artificial que iam desenvolvendo no mundo digital à sua vida real, e resumiu essa ênfase em três pontos. A primeira, que denomina como efeito Disneyland, leva a que uma pessoa, na ânsia de elevar a sua vivência virtual à mesma importância que a real, passe a considerar experiências artificiais como reais (Turkle 1995, 236). Isso leva posteriormente a uma segunda consequência, o efeito do crocodilo, que faz o falso parecer mais atraente que o real (Turkle 1995, 237). Por fim, a conjugação destes dois efeitos faz

com que as experiências virtuais pareçam tão atrativas que levam uma pessoa a acreditar que alcançou na sua vida social mais do que a realidade comprova (Turkle 1995, 238).

Estes três pontos mostram o quão fácil é manipular as experiências e as expectativas que uma pessoa tira das suas relações digitais. O ponto inicial que possibilita isso é o próprio meio, naquilo que se pode considerar como a tela branca da tecnologia. Num contexto digital a informação é, ainda hoje, transmitida através de canais bastante mais limitados quando comparado com uma interação no mundo real. Desta forma, as pessoas que através dela comunicam têm espaço para projetar os seus desejos e expectativas relativas a essa comunicação. É este facto que faz com que, tal como acima foi indicado, as pessoas continuem a preferir utilizar meios limitados como o texto, pois a conveniência lá existente passa também pela possibilidade de poderem projetar e serem projetados com características e personalidades mais atraentes que as reais. Desta forma as relações *on-line* apresentam possibilidades que as reais não conseguem, pois possibilitam através da fantasia nela existente uma relação entre seres que, à luz reveladora da realidade, não iria ser possível tolerar. Veja-se novamente a concretização disso nos MUDs:

“In MUDs, the lack of information about the real person to whom one is talking, the silence into which one types, the absence of visual cues, all these encourage projection. This situation leads to exaggerated likes and dislikes, to idealization and demonization.” (Turkle 1995, 207)

Este desejo de embelezar os relacionamentos digitais aparece no mesmo contexto onde se valoriza uma cultura de celebridade. Veja-se primeiro uma afirmação de Sennett sobre a mesma:

“The silent spectators need to see in the public actor certain traits of personality, whether he possesses them or not; they invest him in fantasy what he may lack in reality. (...) The frustrations this audience experiences in their own lives arouses in them a need, and that need they project onto the public actor.” (Sennett 2002, 196)

É interessante reparar como tanto na hipótese de Turkle acerca da cultura digital como na leitura de Sennett da cultura de personalidade o indivíduo projeta valores desejados para o seu objeto de relação, quer ele os manifeste realmente ou não. É através deste processo que o espaço virtual permite aos indivíduos cultivar uma celebridade privada que o estimule, daí a sua insistência em acreditar principalmente nos dois últimos pontos

de Turkle: que o artificial vale tanto como a real, e que alcançou algo mais do que a realidade comprova.

Esta conjuntura leva igualmente a uma perspectiva interessante que pode ser identificada na confissão de Brad: a possibilidade de projeção de valores no contexto digital leva a que o indivíduo tente projetar também uma imagem que deseja passar, não necessariamente aquela mais fiel a si mesmo. Viu-se em cima o testemunho de Mona a afirmar que ia através das redes sociais transmitir o seu “verdadeiro eu”. No entanto, isso traduz-se no real, o que ela percebe como sendo real, ou o que ela gostaria que fosse real? A margem existente para a personalização da imagem no digital faz com que uma pessoa tenha de despende um esforço constante em controlar qual é a imagem que acaba por passar, o que leva à premeditação e ao stress invocados por Brad. Caso o indivíduo não se dê ao trabalho de optar por essa construção e deixe a sua representação tecnológica por preencher, serão as outras pessoas com quem ele entra em contacto a projetar as características e a informação que desejarem, e que podem ser tão afastadas da realidade quanto eles pretenderem. Se alguém não se der ao trabalho de se definir no mundo digital, outra pessoa o fará por ele. No fim, as relações *online* resumem-se maioritariamente a estas ligações simplificadas pois vêm acompanhadas pelo jogo de projeções – a relação é despojada de grande parte da informação potencial, e esse espaço libertado fica ao encargo de cada polo para preencher como lhe for apazível.

O verdadeiro problema que emerge com esta postura, mais que a construção de um espaço artificial irreal, é a transferência desses valores para a vida real. Tendo em conta que a experiência digital assume hoje a maior percentagem da socialização efetuada, são as experiências lá praticadas que começam a ser transpostas para o mundo real, não o contrário. No entanto, como é facilmente perceptível, nesse mundo real torna-se extremamente difícil projetar características ou distorcer o valor das experiências passadas, pelo que os indivíduos passam a não reconhecer vantagens numa relação convencional; torna-se impossível encontrar alguém que seja psicologicamente tão atraente como a sua representação digital. Isto evolui para uma instância em que o indivíduo, refugiado nessas simulações, não é capaz de enfrentar os riscos de uma relação convencional e desenvolve receio pelas suas particularidades que não estão presentes *online*, nomeadamente pelo sentimento de intimismo. Desta forma protegem-se ao não sentir no dia-a-dia e resguardam a sua experiência social apenas para meios digitais (Turkle 2005, 128).

Esta incapacidade de lidar com a intimidade relativa a outras pessoas pode, tal como a projeção, virar-se igualmente para o indivíduo. Ao desaprender a relacionar-se com outros, uma pessoa pode desaprender a relacionar-se consigo mesmo, a refletir sobre o seu íntimo, avaliar os seus defeitos ou potenciar as suas capacidades. Identificam-se cada vez mais instâncias desta falha social, o que leva a uma alienação do indivíduo perante o resto da sociedade. Turkle mantém uma postura crítica perante aqueles que se resguardam ao cortar contacto com o mundo exterior: “Loneliness is failed solitude. To experience solitude you must be able to summon yourself by yourself; otherwise, you will only know how to be lonely.” (Turkle 2011, 288)

## A desilusão humana e tecnológica

Em *The Lonely Crowd* David Riesman olha para a maneira como cada indivíduo se ajusta às pressões exercidas pela sociedade. Segundo ele, aqueles que se desviam do comportamento padrão devem ser considerados autónomos ou anómicos (Riesman, Glazer e Denney 1961, 242). Na perspetiva da alienação, qual dos termos melhor designa estes indivíduos? À primeira vista, os indivíduos anómicos são aqueles que melhor encaixam na designação em cima realizada sobre a alienação, pois são incapazes de se conformar às normas comportamentais da sociedade. No entanto, à medida que a sociedade como um todo vai alterando o seu comportamento, a alienação, ou pelo menos uma instância de alienação, vai-se tornando cada vez mais uma característica comum nos indivíduos. Onde isso se torna mais evidente é na diminuição que se tem assistido à percentagem de jovens adultos que procuram ativamente um relacionamento com outra pessoa. Esta tendência não foi esquecida por Turkle nas suas pesquisas. Uma análise estatística de 2010 a mais de 14 mil estudantes universitários levada a cabo durante os últimos trinta anos revela que, a partir do ano 2000, os jovens demonstraram um declínio acentuado no interesse por outras pessoas. Os estudantes universitários de hoje têm, por exemplo, bastante menos probabilidade de afirmar que é importante colocar-se no lugar de outros ou de compreender os seus sentimentos (Turkle 2011, 293).

Uma reportagem de 2013 no *The Guardian* observou com algum pormenor esta tendência que se está a verificar ainda com maior intensidade no Japão.<sup>20</sup> As fontes estatísticas da reportagem apresentam um cenário convincente: um inquerito do Instituto Nacional de Pesquisa da População e Segurança Social japonês revelou que, de todos os indivíduos não casados, 61% dos homens e 49% das mulheres entre os dezoito e os trinta e quatro anos não se encontram em nenhuma relação romântica<sup>21</sup>, um aumento de 10 pontos percentuais relativamente a apenas cinco anos antes. A reportagem indicou também um questionário realizado pela companhia de seguros Meiji Yasuda Life que adiantou que um terço das pessoas com menos de trinta anos não tem experiência em encontros românticos<sup>22</sup>. Por fim, referindo um estudo da Associação Japonesa de Planeamento Familiar, cerca de 45% das mulheres ou 25% dos homens com idades compreendidas entre os dezasseis e os vinte e quatro anos não estavam interessados ou desprezavam contacto sexual<sup>23</sup>.

Grande parte da explicação destes números, explica a repórter, deve-se à severa cultura de trabalho japonesa. Com a necessidade de levar uma vida maioritariamente dedicada à sua carreira, com horários incompatíveis com uma vida familiar, e com a entrada das mulheres nesta realidade empresarial, a tradicional estrutura familiar japonesa começou a desmoronar. No entanto, se as inconveniências de nutrir uma relação séria com outras pessoas continuam a aumentar na atualidade, os tradicionais motivadores parecem também não surtir a mesma importância para os indivíduos: “Mendokusai translates loosely as ‘Too troublesome’ or ‘I can't be bothered’. It's the word I hear both sexes use most often when they talk about their relationship phobia” – a repórter capta nesta frase o sentimento prevalecente quando se debate a temática dos relacionamentos. Se parte de tal aborrecimento se deve a motivos profissionais e financeiros, não deve ser esquecida a componente psicológica inerente às relações. Latente neste discurso está a ideia de que os indivíduos solteiros não conseguem mais tolerar um relacionamento real devido aos motivos acima apresentados – o relacionamento humano, ao não acomodar as simulações e projeções do meio digital, torna-se demasiado trabalhoso de ambicionar. À medida que

---

<sup>20</sup> <http://www.theguardian.com/world/2013/oct/20/young-people-japan-stopped-having-sex>

<sup>21</sup> [http://www.ipss.go.jp/site-ad/index\\_english/Survey-e.asp](http://www.ipss.go.jp/site-ad/index_english/Survey-e.asp)

<sup>22</sup> <http://www.japancrush.com/2013/stories/30-of-single-japanese-men-have-never-dated-a-woman.html>

<sup>23</sup> <http://www.jfpa.or.jp/>



o relacionamento digital se afasta mais do convencional, o humano torna-se menos atraente e com mais defeitos. Para trabalhar esses defeitos requer esforço e compromisso, atitudes que também o digital faz pertencer ao passado.

Contrariamente a esta desilusão humana cresce também, de um modo mais discreto, uma desilusão tecnológica. Ela nasce quando uma pessoa, insatisfeita com a sua vida social, faz um raciocínio contrário e escolhe culpar a tecnologia, não as pessoas, pela incompatibilidade que experiencia nas suas relações. Veja-se mais um testemunho das entrevistas de Turkle:

“In a discussion of online life among seniors at the Fillmore School, Brendan says he is lonely. He attempts humor, describing a typical day as “lost in translation”: “My life is about ‘I’ll send you a quick message, you send me another one in fifteen minutes, an hour, whatever. And then I’ll get back to you when I can.’” His humor fades. Texting depresses him. It doesn’t make him “feel close,” but he is certain that it takes him away from things that might. Brendan wants to see friends in person or have phone conversations in which they are not all rushing off to do something else.” (Turkle 2011, 270)

É desde o momento que uma pessoa começa a sentir a armadilha da simulação digital que se identifica na sua postura uma progressiva frustração relativa à tecnologia. Inicialmente repara que está obrigada a participar no exercício de projeção *online*, caso contrário os outros começam a julgá-la na vida real pela sua insuficiente ou incorreta participação digital – quem se apaga do mundo digital parece aos outros que se está deliberadamente a esconder ou a fugir. De seguida, essa mesma pessoa sente desilusão por não ter à sua disposição um meio pelo qual possa comunicar “verdadeiramente”. Ao descobrir a fantasia da simulação, mesmo que indiretamente, as interações digitais perdem o seu valor e deixam de fazer sentido; ela deixa portanto de ser capaz de se expor aos seus relacionamentos próximos, pois não encontra neles uma reciprocidade de atenção e genuinidade. Por fim, a desilusão evolui para a compreensão de que, devido à onnipresença da normativa digital, o indivíduo vive sem conseguir explorar uma importante característica do humano: a socialização digital priva-o de uma verdadeira socialização humana.

Adjacente a esta postura de rebelião perante o digital está um desejo de retorno aos valores de socialização tradicional, de cara-a-cara, sem simulações e de atenção com-

pleta, algo que os adolescentes e jovens adultos da atualidade raramente puderam experienciar ao longo da sua vida (Turkle 2011, 272). Esta postura torna-se no entanto difícil de adotar devido à importância que a tecnologia passou a representar na vida de uma pessoa, mesmo para além dos seus relacionamentos, como por exemplo no capítulo profissional. Desta forma, um indivíduo não pode simplesmente abdicar da sua faceta digital, ao contrário do caso japonês em cima analisado em que simplesmente abdicaram da sua faceta relacional. Isto não significa contudo a inexistência de uma solução, ou pelo menos de uma realidade melhorada. A resposta a esse desafio pode inclusivamente residir na tecnologia em si.

## A alternativa tecnológica

*There are no simple answers as to whether the Net is a place to be deliberate, to commit to life, and live without resignation. But these are good terms with which to start a conversation. That conversation would have us ask if these are the values by which we want to judge our lives. If they are, and if we are living in a technological culture that does not support them, how can that culture be rebuilt to specifications that respect what we treasure—our sacred spaces.*

*Sherry Turkle, Alone Together, 2011, p. 277*

### O digital como palco de experimentação

Quando se fala em conectividade digital a primeira ideia que surge está a maior parte das vezes bastante distante do conceito de privacidade e ponderação. No entanto, escondidos atrás da conveniência da simulação e da projeção, existem na internet espaços onde o indivíduo se pode recolher e refletir sobre a sua personalidade. A conectividade oferece portanto um espaço livre à experimentação de identidade que pode ser difícil de encontrar na realidade (Turkle 2011, 152).

Para compreender a importância destes espaços deve-se estudar a noção de moratória [moratorium] utilizada em *Childhood and Society* por Erik Erikson para descrever a mente adolescente. Ele defendia que, ao longo do seu crescimento, o humano tinha de passar por oito fases igualmente importantes representadas por uma evolução física e uma evolução psicológica, até atingir finalmente a maturidade adulta (Erikson 1987, 222). Ele parte de duas suposições para dividir a aprendizagem humana nessas etapas:

“(1) that the human personality in principle develops according to steps predetermined in the growing person's readiness to be driven towards, to be aware of, and to interact with, a widening social radius; and (2) that society,

in principle, tends to be so constituted as to meet and invite this succession of potentialities for interaction and attempts to safeguard and to encourage the proper rate and the proper sequence of their enfolding. This is the 'maintenance of the human world'." (Erikson 1987, 243)

Apesar de quase todas as etapas se poderem relacionar de alguma maneira com os desafios introduzidos pelo mundo *online*, aquelas que mais interessam abordar nesta fase são os confrontos que ocorrem na adolescência e puberdade, entre identidade e confusão de papéis, e no jovem adulto, entre intimismo e isolamento.

O desafio na adolescência passa por estabelecer uma relação entre a moralidade aprendida enquanto criança e a ética adquirida enquanto adulto. Isto resulta numa mente ideológica que tem ao mesmo tempo de encontrar o seu lugar enquanto membro da sociedade, de ser aceite pelos seus equivalentes e de ser confirmado pelas práticas sociais que definem o que é mau, incomum ou prejudicial (Erikson 1987, 236). Ao chegar a uma idade adulta, e com a sua identidade cristalizada, o indivíduo está preparado para fazer parte da comunidade, partilhar intimamente os seus valores e até se sacrificar a si através de compromissos. No entanto, caso a etapa anterior não tenha sido bem-sucedida, o indivíduo pode sentir estes desafios como uma perda de ego e de individualidade, e como tal resguardar-se no isolamento e destruir todas as ligações que apresentem uma ameaça para o território íntimo (Erikson 1987, 237).

É neste contexto que o meio digital aparece como potencial auxílio à construção de identidade do indivíduo, mas também com um perigo latente caso as suas potencialidades sejam mal direcionadas. O confronto de ideias na adolescência é por vezes um desafio intimidante, e a socialização *online* pode inclusivamente começar por ser uma desvantagem. Veja-se mais um testemunho das entrevistas de Turkle:

“Corbin reaches for a way to express his discomfort. He says, ‘For the first time, people will stay your friends. It makes it harder to let go of your life and move on.’ Sanjay, sixteen, who wonders if he will be ‘writing on my friends’ walls when I’m a grown-up,’ sums up his misgivings: ‘For the first time people can stay in touch with people all of their lives. But it used to be good that people could leave their high school friends behind and take on new identities.’” (Turkle 2011, 260)

Aqui identifica-se o receio de Sanjay em explorar as suas diversas facetas durante a adolescência pois sabe que poderá ficar marcado permanentemente por elas. A moratória adolescente deve ser um tempo livre que encoraja a exploração de ideias e a interação com pessoas variadas. A importância principal não são as próprias experiências, mas sim as consequências por elas trazidas; resumidamente, trata-se de um período para testar o elástico pessoal que gere a relação entre o risco e a sua eventual punição. Como tal, as consequências devem existir para provocarem alguma aprendizagem, mas levianas o suficiente para não deixarem repercussões para a vida futura (Turkle 1995, 203). Comparando esta designação com as observações em cima levantadas pelos dois adolescentes, encontram-se algumas explicações para os seus receios: a comunicação que estabelecem *online* (e que agora representa quase a totalidade de toda a sua interação social) vai ficar gravada na história e acompanhá-los futuramente. Desta forma os adolescentes crescem com o constante medo de cometerem erros que os prejudiquem no futuro, e como tal limitam a sua experimentação ao mínimo. No entanto, ao não explorarem todos os caminhos possíveis, isso pode levar a que cheguem à idade adulta sem terem encontrado qual a sua verdadeira identidade nem atingido uma verdadeira maturidade. A separação entre crescimento e maturidade que antes existia deixou de ser viável devido à linha de experiência contínua que acompanha a socialização digital.

Mesmo assim, os meios tecnológicos não devem ser instantaneamente considerados inimigos neste campo. Observando novamente os MUDs analisados por Turkle, o anonimato lá existente fornece um espaço adequado para os indivíduos expressarem partes ainda não exploradas de si. As suas características técnicas implicam diferenciação, multiplicidade, heterogeneidade e fragmentação (Turkle 1995, 185). O ponto aqui essencial é a noção de anonimato – através dele o indivíduo consegue reestabelecer o espaço para experimentação porque, apesar de as consequências que de lá saírem não ficarem ligadas à sua identidade futura, as aprendizagens retiradas continuam a ser utilizadas na construção de identidade. Um espaço *online* que permita o anonimato dos seus utilizadores possibilita portanto aproveitar as qualidades e descartar os defeitos do digital. Esta possibilidade pode inclusivamente ser estendida para além da fase de crescimento dos indivíduos. A noção de “play”, tanto na instância geralmente infantil de brincadeira, como o exemplo mais adulto de peça, pode ser explorada da mesma maneira através do anonimato digital. O conceito de brincadeira, também ele estudado por Erikson, é uma tentativa por parte do ego em sincronizar os processos corporais e sociais dentro do ser. Para o

adulto trabalhador isso significa uma espécie de recreio, um afastamento temporário das limitações da sua realidade social (Erikson 1987, 191). O conceito de peça não se afasta muito desta designação. Sennett estudou esta ideia relacionando-a com a sociedade como teatro. O desempenho de um papel por parte de um indivíduo possibilita-o exteriorizar-se a si mesmo, treiná-lo numa ação guiada por convenções, rituais e simbolismos, o que o deixa conseqüentemente mais versado na verdadeira interação social, já que ela se rege pelos mesmos princípios (Sennett 2002, 29). Ao não ser capaz de atuar um papel, o indivíduo perde a sua visão plástica do mundo e remete-se a uma ação social inartística (Sennett 2002, 267).

A mesma característica que contamina o espaço digital com o perigo da simulação anteriormente estudada pode agora servir de palco à representação positiva. Através da sua disposição como tela branca pronta a ser projetada, o indivíduo pode entrar em contacto com características que teria dificuldade de experimentar na sua vida real, seja por dificuldades físicas ou identitárias. Novamente, aquilo que distingue a oportunidade positiva da consequência negativa é o contexto em que as ações são performadas: apenas com a distância correta entre fantasia e realidade pode o indivíduo sentir conforto para adquirir novas aprendizagens. Demasiada distância, e ele corre o perigo de ficar preso nas atrações do digital, sem cruzar ensinamentos ou até passando a ignorar a realidade. Demasiada proximidade, e ele fica condicionado com o receio de que as experiências provoquem consequências injustificadas para o seu futuro.

## As comunidades e o seu potencial digital

O melhor exemplo para estudar estes espaços potencialmente positivos deve passar pelas comunidades alternativas existentes na internet. Apesar de partilharem algumas características com as redes sociais, o seu principal enfoque é na qualidade do conteúdo e não na quantidade da informação transmitida, para além de permitirem uma participação por parte do indivíduo baseada no anonimato. Este modelo permite a cada pessoa direcionar a sua participação para áreas que se relacionem mais proximamente com a sua identidade, e com isso retirar uma aprendizagem mais enriquecedora da sua experiência *online*.

Esta ideia de comunidade difere nos coletivos atrás caracterizados na medida em que ela existe à volta de uma identidade em comum; mais do que um conjunto de conexões cujo único elo de ligação é o próprio meio, é a imagem da comunidade como entidade una que lhe transmite legitimidade. Turkle notou a tendência recente de a sociedade se “retribalizar” (Turkle 1995, 178) e as comunidades *online* alternativas são um exemplo disso. A vantagem principal do contexto digital neste capítulo é a oferta de possibilidade: *online* é viável a criação um espaço que vá ao encontro desta retribalização, que seja a mesa de união de pessoas que Arendt assumiu estar a desaparecer. Turkle olha no entanto para as comunidades online com desdém. Para ela, “Virtual communities are, among other things, the co-saturation of selves who have been, all their lives, saturated in isolation.” (Turkle 1995, 258) Ela considera perigoso começar a chamar “comunidades” a espaços *online* que partilhamos com outras pessoas, pois isso faz com que se esqueça o significado original da palavra. Uma comunidade deveria significar proximidade física, preocupações partilhadas, consequências reais e responsabilidades comuns (Turkle 2011, 239). Nela, os indivíduos devem-se ajudar mutuamente da maneira mais prática possível. No entanto, Turkle afirmou também anteriormente que o virtual e o real podem oferecer coisas diferentes, e que não há necessidade de os colocar em competição (Turkle 1995, 236). É precisamente isto que as comunidades virtuais alternativas prometem oferecer: uma realidade distinta que a vida real não é tecnicamente capaz de providenciar. Um indivíduo que pratique por exemplo um passatempo fora do comum tem agora a possibilidade de o discutir com outras pessoas que no espaço real não conseguiria encontrar. Como descreveu Rheingold:

“In this sense, the topic is the address: you can't simply pick up a phone and ask to be connected with someone who wants to talk about Islamic art or California wine, or someone with a three-year-old daughter or a forty-year-old Hudson; you can, however, join a computer conference on any of those topics, then open a public or private correspondence with the previously unknown people you find there. Your chances of making friends are magnified by orders of magnitude over the old methods of finding a peer group.” (Rheingold 1998)

Também Sennett criticava as comunidades criadas no seio da cultura de personalidade porque a procura por identidade coletiva presente na sua origem impede uma posterior atividade coletiva. O que une estes grupos são os traços psicológicos em comum

entre as pessoas, o que pode fazer com que a sua principal preocupação seja descobrir aquilo que os une, qual a verdadeira essência da comunidade. Quando isto acontece, argumenta Sennett, a lógica da personalidade coletiva torna-se a purga, ou seja, a rejeição e expulsão de todos aqueles que não se adequam à imagem coletiva procurada pela comunidade (Sennett 2002, 223). Esta é uma preocupação válida e a prática de comportamentos segregadores acontece mesmo nas comunidades alternativas que têm como objetivo o auxílio à exploração íntima, tal como irá ser estudado de seguida. Por fim, estas comunidades são também por vezes criticadas por se considerar que a aprendizagem *online* é difícil de conciliar e transpor para a vida física das pessoas (Turkle 1995, 235). Este pensamento no entanto deve ser enquadrado na comparação entre “melhor que nada” e “melhor que tudo” – os espaços digitais alternativos têm de servir como um paralelismo à vivência regular do indivíduo, e qualquer aprendizagem que ele traga que não fosse possível ter na realidade torna-se uma vantagem. Tal como já visto, um equilíbrio adequado entre “demasiado pessoal” e “demasiado anónimo” é necessário para que as experiências lá vividas possam ser devidamente integradas na vida real das pessoas.

## Análise das comunidades alternativas online - Reddit

A posição das comunidades *online* alternativas é ambígua principalmente por agruparem um diverso modelo de *websites* cujo objetivo pode diferir em grande parte de caso para caso. As redes sociais convencionais todas funcionam debaixo do mesmo conceito, o de servir como meio de conexão entre pessoas, ainda que com algumas particularidades que as distingam. No que diferem então as comunidades alternativas relativamente a esta definição? O ponto essencial como já afirmado parece ser uma mudança de foco da conexão para o conteúdo: o importante deixa de ser quem partilha a informação para passar a ser a informação em si.

A comunidade alternativa *online* escolhida para ser analisada foi o Reddit<sup>24</sup> porque, apesar de se inserir nos moldes acima descritos, conseguiu evoluir durante a última década para um *website* com um alcance bastante elevado, o que faz de si uma comunidade *online* alternativa com um propósito bem demarcado e com uma identidade já cristalizada. Ela continua no entanto a ser alternativa não devido à sua dimensão mas sim à

---

<sup>24</sup> <https://www.reddit.com/about/>



experiência que ela transmite. Para proceder a uma análise esclarecedora às especificidades deste *website* serão analisadas as suas possibilidades técnicas na tentativa de descobrir traços que o relacionem com os contextos já abordados. Será então comparado brevemente aos cinco pontos anteriormente estudados sobre o Facebook com o objetivo de perceber até que ponto ele se afasta ou se aproxima do funcionamento de uma rede social *online* convencional, apontando ao mesmo tempo as vantagens e defeitos relativamente a estas, e com isso tentar compreender onde é que os seus criadores, mas principalmente a sua comunidade, recorrendo a análises estatísticas, colocam este modelo de comunidade no mapa da socialização *online*. Será finalmente procedida a uma análise à interação social existente representativa do ecossistema deste *website*, novamente com o objetivo de a comparar com a anterior realizada ao Facebook e assim distinguir as suas diferenças práticas.

Na sua origem, o Reddit começou por ser um *bulletin board system*, cujo principal objetivo era agregar e organizar notícias num espaço *online*. Aqui um utilizador podia postar ligações para conteúdo exterior espalhado pela internet, geralmente notícias, e proceder depois ao seu debate com outras pessoas. No entanto, ao longo do tempo os seus diversos fóruns (*sub-reddits*) evoluíram para abranger discussões de temáticas educativas, sociais, noticiosas ou de entretenimento. Aqui os utilizadores podem criar os seus próprios *sub-reddits*, enviar conteúdo sob a forma de hiperligações, imagens, vídeos ou texto, e discutir as restantes publicações. Uma característica importante é que os participantes podem votar sobre a pertinência do conteúdo enviado e ordenar a informação pela “qualidade” da mesma. Há os *sub-reddits* mais generalistas e de maior dimensão que agregam uma maior quantidade de público (como r/AskReddit, r/todayilearned ou r/science), mas também *sub-reddits* de assuntos mais particulares e que albergam comunidades mais pequenas. O benefício essencial a esta organização é que, tal como Rheingold lembrou, há a possibilidade de criar um espaço virtual sobre qualquer assunto que liga pessoas que partilhem desse interesse independentemente da sua origem. Aqui o meio digital é portanto uma vantagem pois suprime a impossibilidade de socialização física convencional.

O Reddit permite aos seus utilizadores bastantes opções de privacidade. Quando se cria uma conta não é sequer necessário indicar um correio eletrónico, o que possibilita uma vivência neste *website* completamente desligada da vida real. Esta participação não deixa de ter no entanto alguma componente histórica; a interação que o indivíduo tenha nos diversos *sub-reddits* fica gravada no histórico do seu perfil, sejam os comentários

realizados ou as submissões enviadas, e que pode ser consultado pelos outros utilizadores. Isto assemelha-se à criação de uma identidade alternativa, completamente desligada daquela pertencente à vida real, mas que mantém a unidade estrutural dentro deste meio, o que dá liberdade ao utilizador de optar pelo grau de experimentação que desejar. Esta intenção está aliás presente nos valores do Reddit<sup>25</sup>, sendo que três dos primeiros quatro pontos apontam como objetivo auxiliar a privacidade, experimentação e expressividade.

O último dos sete pontos apresenta uma perspetiva interessante: “Don’t take ourselves too seriously.” Esta frase faz lembrar a definição de representação de Sennett. Com isto, o Reddit pretende fazer do seu espaço de experimentação uma espécie de palco virtual onde os utilizadores possam praticar o “play” – tanto o papel como a brincadeira. A facilidade de criação de contas permite ao indivíduo criar identidades alternativas e proceder a um *roleplaying* distinto entre elas. Sendo que o sistema confere uma liberdade de utilização tão elevada para os indivíduos, em que ecossistema é que essa liberdade se traduz?

Um estudo de 2014 revelou que o Reddit tinha evoluído de um portal dedicado a partilhar conteúdo da internet para uma comunidade diversa e autorreferencial que valoriza o conteúdo gerado pelos próprios utilizadores em detrimento de conteúdo exterior (Singer, et al. 2014, 2). Os autores chegam a esta conclusão ao notarem que a maior percentagem de submissões deixou de remeter para conteúdo exterior ao site, mas sim para uma discussão interna. Quando comparado com um período inicial, os utilizadores procuram agora participar e consumir conteúdo autorreferencial em detrimento de conteúdo exterior (Singer, et al. 2014, 5). Igualmente a acompanhar este crescimento da discussão autorreferencial assistiu-se a uma distribuição do conteúdo por uma maior variedade de *sub-reddits*: enquanto em 2008 os vinte maiores recebiam cerca de 80% de todo o conteúdo publicado, em 2012 esse número ficava-se apenas pelos 40%. A diversidade que estes números representam vai ao encontro da ideia de que o Reddit tem-se tornado bem-sucedido em ser a mesa procurada por Arendt que auxiliasse à socialização, já que criou um meio procurado por indivíduos que queiram encontrar no contexto digital pares com quem debater os seus interesses mais variados. Esse objetivo de recreio pode ser identificado no inquérito realizado pelos autores, onde 90% dos utilizadores do Reddit afirmam que este é o seu *website* principal quando o objetivo é o entretenimento ou a distração<sup>26</sup>.

---

<sup>25</sup> <https://www.reddit.com/about/values/>

<sup>26</sup> cf. Anexo 9, tabela 2

Se o Reddit evoluiu para um *website* baseado em conteúdo autorreferencial, quer isso dizer que está a avançar para o conceito de uma rede social convencional? Com esta análise sobre qual o objetivo do Reddit como espaço de socialização digital alternativa e qual a leitura que os seus utilizadores fazem da sua participação, é finalmente possível fazer essa comparação, nomeadamente em relação ao Facebook e aos cinco pontos anteriormente levantados sobre ele. Recorde-se então quais foram os pontos abordados:

“(1) motivarem a exploração íntima do indivíduo, (2) facilitarem a sua exposição ao permitirem a validação mas não a contestação de ideias, (3) criam barreiras de privacidade com o intuito de prevenir a diminuição de expressividade, (4) perpetuam o mercado de revelações e a impossibilidade de cristalização de ideias ao engendrar um *feed* infinito de informação, e por fim, (5) exploram o modelo de celebridade ao assumir o público enquanto massa e encurtar a sua distância.”

A essência do primeiro ponto continua a mesma. O Reddit de facto coloca uma ênfase significativa na exploração do íntimo dos seus utilizadores, tanto nos seus valores anunciados como nas práticas realizadas. Deve-se no entanto reparar uma diferença importante: enquanto as redes sociais motivam a exploração do íntimo com o intuito de o comunicar às suas conexões, as comunidades alternativas fazem-no com um intuito mais crítico. Aqui o espaço para a expressão do indivíduo é bastante reduzido: ele apenas existe caso tenha valor como conteúdo e, como tal, o seu íntimo apenas encontra espaço para ser comunicado caso represente informação de valor para o resto da comunidade. É a partir daqui que a diferença entre os dois conceitos de *website* começa a aumentar. No segundo ponto ela é bastante evidente, já que o quinto ponto dos valores do Reddit motiva à formulação e defesa de opiniões opostas àquelas que podem ser as mais populares. No que toca o conceito da privacidade, que já foi acima analisado, vê-se que este espaço alternativo obtém grande parte do seu valor ao defender um verdadeiro anonimato, separando a experiência digital da vivência real, separando-o bastante das frágeis noções de privacidade existentes no Facebook. A ideia de um mercado de revelações não se adequa a esta realidade, principalmente pela quase inexistência de componente social neste *website*. O Reddit permite a adição de utilizadores como “amigos”, mas a interação com os mesmos é praticamente nula. Esse sistema adiciona um separador onde um indivíduo pode ver a atividade dos seus amigos e destaca graficamente a sua participação na zona de comentários, mas em nada motiva a uma maior interação direta entre os dois. Ainda

assim, é importante referir o combate à cristalização de identidade, traduzido na infinidade do *feed* de informação, que encontra aqui uma realidade semelhante em forma mas diferente na essência. O *feed* do Reddit apresenta de facto alguma continuidade porque, apesar de estar organizado por blocos de ligações, pode-se continuar a passar a página e a avançar pelo *feed* sem limitações. No entanto, a experiência adjacente à sua navegação passa pela interação e investigação das publicações, não o consumo desatento e sem olhar crítico que ocorre no Facebook. Por fim, e chegando à cultura de celebridade, no Reddit existem igualmente traços da existência desta sedução. Através do sub-reddit r/IAmA<sup>27</sup>, onde pessoas podem abrir uma publicação onde desafiam a comunidade a efetuar perguntas, é comum o aparecimento de celebridades, com um sistema de verificação operado pelos moderadores, geralmente com o intuito de promover o seu trabalho. Outras instâncias dão-se quando são as próprias celebridades que decidem participar como membro da comunidade, e verifica-se nestes casos que as suas submissões arrecadam uma pontuação não equivalente à qualidade do conteúdo enviado pois existe uma inflação da reação da comunidade em relação à sua participação devido ao seu estatuto de celebridade<sup>28</sup>.

Este é um dos casos onde a cultura de personalidade se consegue infiltrar nestes espaços de socialização alternativa, mas os riscos não se ficam por aqui. Também a inércia da identidade coletiva, o prático-inerte de Sartre, ameaça este ecossistema. Esse é aliás um dos perigos identificados pelos criadores. Novamente nos valores encontram-se os pontos a motivar à ação: “Make deliberate decisions”, “Be doers”. Estes pontos têm um propósito específico, pois os criadores reconhecem que, mesmo com um meio bem estruturado e com as ideologias corretas, os seus utilizadores podem acabar por cair nos defeitos da cultura de massas. Essa mentalidade de grupo acaba por se encontrar em diversos *sub-reddits* naquilo que se considera popularmente como “reddit hivemind”, ou seja, a personalidade coletiva partilhada pelos utilizadores. A prática de purga equacionada por Sennett pode mais facilmente ser identificada noutra comunidade *online* alternativa, o fórum 4chan, onde os utilizadores mais recentes que ainda não se enquadram com a personalidade de grupo são identificados com o termo pejorativo “newfag”.

---

<sup>27</sup> [www.reddit.com/r/IAmA/](http://www.reddit.com/r/IAmA/)

<sup>28</sup> <http://imgur.com/user/mistersavage/submitted> - Um exemplo é o apresentador do popular programa de televisão Mithbusters, que alcança sempre pontuação elevada nas imagens submetidas no imgur, um sítio de internet que evoluiu paralelamente com o Reddit de um simples website para fazer *upload* de imagens para conter a sua própria comunidade que vota e comenta as imagens que são submetidas ao público.

Um último ponto que interessa abordar passa pelo modo de financiamento das comunidades alternativas. Mesmo que partam de um princípio mais “nobre” que as redes sociais convencionais, estes meios necessitam igualmente de, no mínimo, obterem meios financeiros que possibilitem a sua manutenção. Enquanto o Facebook consegue as suas receitas através de publicidade, promoção de páginas, juntamente com uma gestão suspeita dos dados pessoais dos seus utilizadores, o Reddit financia-se em grande parte através de um sistema semelhante a doações, onde os utilizadores podem comprar “Reddit Gold” para si ou oferecer a outros utilizadores como forma de recompensa por conteúdos de qualidade superior, e que lhes dá acesso a um conjunto de funcionalidades que melhoraram a experiência de navegação no *website*. Através deste financiamento, os seus criadores conseguem desenvolver as características técnicas que acreditam melhor corresponder à filosofia da comunidade, ao invés de serem obrigados a seguir práticas capitalistas que os colocariam de volta ao caminho da exploração da cultura de personalidade prejudicial a uma experiência *online* saudável para o indivíduo.

Para obter uma comparação equivalente interessa observar a interação realizada nesta comunidade nos mesmos temas atrás analisados. Como tal, será estudado o sub-reddit r/worldnews<sup>29</sup> como meio informativo e o sub-reddit r/gameofthrones<sup>30</sup> como meio cultural. Já que o objetivo passa por tentar comparar em ponto o Reddit se coloca relativamente às redes sociais convencionais, os dados agora analisados serão também confrontados com o estudo atrás realizado sobre as páginas do Facebook.

O sub-reddit r/worldnews conta com mais de 10 milhões de subscritores, o que equivale a um número semelhante ao número e gostos da página CNN International, e é moderado por uma equipa de 33 utilizadores. Serve para difundir através de várias fontes “major news from around the world except US-internal news / US politics”. Como são os seus utilizadores a submeter as publicações o número de ligações enviadas é bastante elevado: no momento de consulta, a publicação mais antiga numa página com 25 entradas ordenadas por critério cronológico existe há 35 minutos. Estas publicações, no entanto, ainda não têm visibilidade suficiente, e como tal apenas 6 delas contêm algum comentário. Ao ordenar o *feed* por popularidade no entanto a situação altera-se. O algoritmo compõe um conjunto de submissões à volta de um critério que junta a sua pontuação (a conjugação entre *upvotes* e *downvotes*) e a sua atualidade. A publicação mais antiga nesta lista

---

<sup>29</sup> [www.reddit.com/r/worldnews](http://www.reddit.com/r/worldnews)

<sup>30</sup> [www.reddit.com/r/gameofthrones](http://www.reddit.com/r/gameofthrones)

tem 1 dia e 3 horas, enquanto a mais recente tem 1 hora. A pontuação mais elevada é de 6319, já a mais baixa é 28 pontos. A que apresenta a discussão mais extensa tem 1475 comentários, e a menor tem apenas 1 comentário. Todas as publicações remetem para um *website* exterior.

A publicação escolhida para analisar os comentários é aquela que reportou os ataques terroristas em Bruxelas neste sub-reddit<sup>31</sup>. Ela remete para a notícia sobre o assunto num *website* de origem russa [www.rt.com](http://www.rt.com). Conta com uma classificação de 6791 pontos e 21194 comentários, mais de 10 vezes mais interações que o seu correspondente no Facebook. Dos 10 comentários mais votados, 4 agregam mais informações bastante detalhadas sobre o assunto, remetendo também através de hiperligações para as suas fontes. 3 deles remetem para uma debate ideológico relacionado com o acontecimento, 2 são comentários casuais sobre o acontecimento, e o último consiste numa testemunha que esteve no local a dar o seu relato do acontecimento. Através destes comentários de topo organiza-se uma extensa discussão: o primeiro conta com 64 respostas e dá origem a uma ramificação total de 1789 comentários.

Apesar de a natureza dos comentários ser relativamente semelhante àquela encontrada na discussão da notícia da CNN International, as especificidades do meio permitem respostas muito mais fundamentadas e uma estrutura de debate mais coesa. O facto de a secção de comentários seguir uma estrutura ramificada semelhante a um fórum permite que os textos tenham uma extensão maior e uma formatação mais personalizada em relação ao possível no Facebook. Além disso as ligações entre eles são ilimitadas e fáceis de navegar. Esta realidade vai ao encontro da ideia de que o Reddit motiva ao debate crítico de ideias, enquanto o Facebook procura antes a sua exposição descomprometida.

No capítulo cultural, o sub-reddit [r/gameofthrones](https://www.reddit.com/r/gameofthrones) conta com aproximadamente 612 mil subscritores, um número quase 30 vezes menor que o seu equivalente no Facebook, e é moderado por uma equipa de 22 utilizadores. Ele tem como objetivo ser “a safe place for fans to read and talk about the TV series and books regardless of how many episodes or books you have seen or read.” Organizando as submissões por critério cronológico, a mais antiga na lista tem 2 horas. Aqui todas as publicações têm algum comentário, sendo que duas delas contêm já 7. Ordenando o *feed* por popularidade mostra que a publicação mais antiga tem 1 dia e 10 horas e a mais recente tem 6 horas. A classificação

---

<sup>31</sup> [www.reddit.com/r/worldnews/comments/4bgfx5/reports\\_of\\_explosions\\_at\\_brussels\\_airport/](http://www.reddit.com/r/worldnews/comments/4bgfx5/reports_of_explosions_at_brussels_airport/)

mais elevada é de 4852 pontos, a mais baixa de 54 pontos. 18 das 25 publicações remetem para uma imagem, GIF, ou galeria de imagens externa, 4 para publicações internas de texto e 3 para vídeos no Youtube.

Novamente procede-se ao estudo dos comentários à publicação correspondente à tratada no Facebook, neste caso a discussão à volta da revelação do segundo trailer da última temporada<sup>32</sup>. Ela apresenta uma classificação de 4868 pontos e 2126 comentários, apenas 0,5% da interação obtida no Facebook. Dos 10 comentários mais votados, 6 deles referem aspetos individuais do vídeo sem uma postura de análise, alguns deles utilizando uma linguagem específica de grupo e baseada na cultura *pop* – “Sansa: It's all I can think about...what's been taken from me. Quick cuts of Ramsay, the Freys, and Littlefinger ( ͡° ͜ʖ ͡° ) ( ͡° ͜ʖ ͡° ) ( ͡° ͜ʖ ͡° ) She's gonna fuck them up.”, 3 tentam interpretar com diferentes graus de análise qual o significado por trás da informação transmitida no vídeo – “Jamie leading the Lannister army, Arya looking fierce, Cersei unbroken, Sansa She Wolf..... So stoked.” e um último partilha qual a sua reação emocional em relação à publicação “Looks like hype is back on the menu boys!!” O comentário de topo tem 32 respostas e origina uma ramificação com um total de 148 comentários.

Aqui assiste-se novamente a um paralelismo entre as reações existentes no Facebook e no Reddit, uma vez mais com a diferença de no primeiro a estrutura de discussão ser mais superficial que no segundo. No entanto, identifica-se aqui uma maior preponderância de conteúdo não crítico, pelo menos nos lugares com maior visibilidade. É necessário chegar ao décimo comentário para encontrar um debate analítico e bem fundamentado acerca da informação transmitida no vídeo. Isto é a prova prática de como a mentalidade de grupo existe igualmente nestas comunidades alternativas: um indivíduo que não reconheça a linguagem utilizada como reação no primeiro exemplo sentir-se-ia deslocado e desmotivado a participar na discussão. Ainda assim, as possibilidades do meio mantêm-se, e se esse indivíduo ignorar as contribuições mais fracas pode igualmente encontrar conteúdo valioso mais à frente na lista de comentários.

Quando comparados lado a lado estes meios, apesar de apresentarem modelos de atuação diferentes, não diferem muito na constituição dos seus utilizadores, o que se traduz posteriormente em práticas de uso também elas algo semelhantes. No entanto, verifica-se que dando a possibilidade à comunidade de utilizar ferramentas que signifiquem

---

<sup>32</sup> [www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/4ebc8w/everything\\_game\\_of\\_thrones\\_season\\_6\\_trailer\\_2\\_hbo](http://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/4ebc8w/everything_game_of_thrones_season_6_trailer_2_hbo)

modos de expressão que auxiliem uma construção de identidade mais “saudável”, elas acabarão por ser valorizadas, comprovado pelo modelo de financiamento bem-sucedido do Reddit. Mesmo que a sua correta utilização não represente a maioria das interações, a sua mera existência constitui uma importância enorme, pois dá possibilidade aos indivíduos que procurem um meio alternativo de expressão para o fazerem, e com isso auxiliar a que sigam o caminho de pessoas autónomas, ajustadas à sociedade mas que optam por não praticar as mesmas práticas, e não em pessoas anónimas, que entram em quebra por não conseguirem encontrar um espaço que lhes faça sentido. O primeiro ponto dos valores expressos no *website* aponta para isso mesmo: que os seus utilizadores lembrem a sua natureza humana, e que a explorem em comunhão com autenticidade e empatia.

No fim, estes espaços nunca se desligarão completamente da socialização com falhas característica da cultura de personalidade da atualidade, seja através da cultura de personalidade ou da consideração das outras pessoas como utensílios a serem utilizados pela personalidade narcisista do indivíduo, nem de alguns dos defeitos inerentes à tecnologia, como o pratico-inerte descrito por Sartre, a volatilidade de memória ou a projeção de características desejadas para a experiência vivida. No entanto, como visto, algumas destas comunidades são bem-sucedidas em criar um meio tecnológico que minimize os defeitos e potencie as qualidades que o mundo digital tem para oferecer, ainda que nem toda a prática lá existente aproveite esse benefícios.



## Conclusão: sobre a criação de fronteiras digitais

*Neither education nor ingenuity nor talent can replace the constituent elements of the public realm, which make it the proper place for human excellence.*  
*Hannah Arendt, The Human Condition, 1998, p. 49*

A complexa relação de influência mútua entre humano e tecnologia torna difícil a teorização de soluções que se proponham a melhorar a relação existente entre os dois. A cultura tecnológica parece ganhar a forma de um colosso cujo rumo é determinado pelos laços muitas vezes invisíveis que a liga à cultura humana. Será sequer possível alterar a sua direção?

A batalha do nosso ego em controlar e fazer sentido de uma identidade cada vez mais fluida e fragmentada representa o desafio que cada ser tem de enfrentar ao longo do seu crescimento. Os *media* que utilizamos para fazer sentido da realidade continuam com o seu crescimento e derrubam as fronteiras entre os momentos públicos e privados, de trabalho e de repouso, de socialização e de reflexão. Ao nos tentarmos refugiar deste holofote permanente, com o intuito de proteger o íntimo, acabamos por cair no beco da solidão.

Ainda que a conectividade *online* não tenha sido a culpada pelo surgimento deste dilema, tem vindo na última década a contribuir para o seu agravamento. No entanto, tal como vimos nos capítulos anteriores, pode igualmente ser uma das chaves para a sua solução. É necessário que o indivíduo redescubra e tenha confiança na sua essência humana, e isso apenas é alcançável com a valorização da representação, da experimentação e da moratória. Para além disso, é também necessário haver espaços que ofereçam barreiras concretas entre as pessoas – elas são necessárias para que o humano, enquanto ser social, se sinta num ambiente seguro suficiente para empenhar todo o seu potencial e assim revelar e comunicar a sua verdadeira individualidade.

Como deve ser o contexto digital apresentado ao humano para o auxiliar nestes desafios? Em *Life on the Screen*, com o mundo *online* em crescimento acentuado, Turkle afirmou:

“Virtuality need not be a prison. It can be the raft, the ladder, the transitional space, the moratorium, that is discarded after reaching greater freedom. We don’t have to reject life on the screen but we don’t have to treat it as an alternative life either.” (Turkle 1995, 263)

Era difícil adivinhar nesta altura o crescimento que o digital ia sofrer e a importância que passaria a representar na constituição da sociedade. Hoje em dia é impensável imaginar a vida de um indivíduo ajustado que não tenha qualquer representação digital. Assim, a faceta virtual como utensílio de uso descartável é inaplicável, mas parece uma ideia condenada à partida. Enquanto os moldes da sociedade provocarem nos indivíduos um efeito adverso a uma construção de identidade e um dualismo entre contextos público e privado equilibrado, será sempre necessário um apoio persistente ao humano que auxilie a sua integridade individual. É por isso que o digital deve ser uma ajuda, não de uso único mas sim constante, ao longo da nossa vida, desde que direcionado para o paradigma correto.

Falou-se em cima do efeito que a secularização da sociedade representou na mudança para a cultura de personalidade, e pode ser interessante retomar esse debate. A função da religião no indivíduo, para além de lhe apresentar uma figura que possa mistificar, passa pelo ritual da prática religiosa em si. O retiro íntimo e espiritual, com maior ou menor regularidade, permitia-lhe organizar a sua identidade e meditar sobre o misticismo que o intrigava. Hoje, o mundo digital pode representar essa possibilidade de reflexão. Através de um contacto deslocado da realidade, na proteção do anonimato, podemos refletir e experimentar sobre os objetos por nós mistificados – o nosso propósito e a nossa essência enquanto humanos, numa prática semelhante àquela que antigamente a missa representava em relação a deus.

O importante passa por, tal como deveria acontecer na vida real, saber distinguir entre fases na experiência digital. Da mesma maneira que nunca vamos abdicar completamente da nossa presença *online* enquanto membros de uma exigente comunidade capitalista como Crary a descreveu, devemos ao mesmo tempo ter em consideração a outra faceta, privada e alternativa, que nos ajude a alcançar o espaço mental que a sociedade física não permite. Caso isto aconteça, e a comunidade como um todo começar a interiorizar os benefícios trazidos por esta prática, podemos então chegar a um futuro em que o

digital não é o único espaço a servir este propósito, pois ele irá ao longo do tempo transferir as suas práticas de aprendizagem e reflexão para a comunidade em si, que se irá transformar organicamente para as acomodar no seu funcionamento real.

## Bibliografia

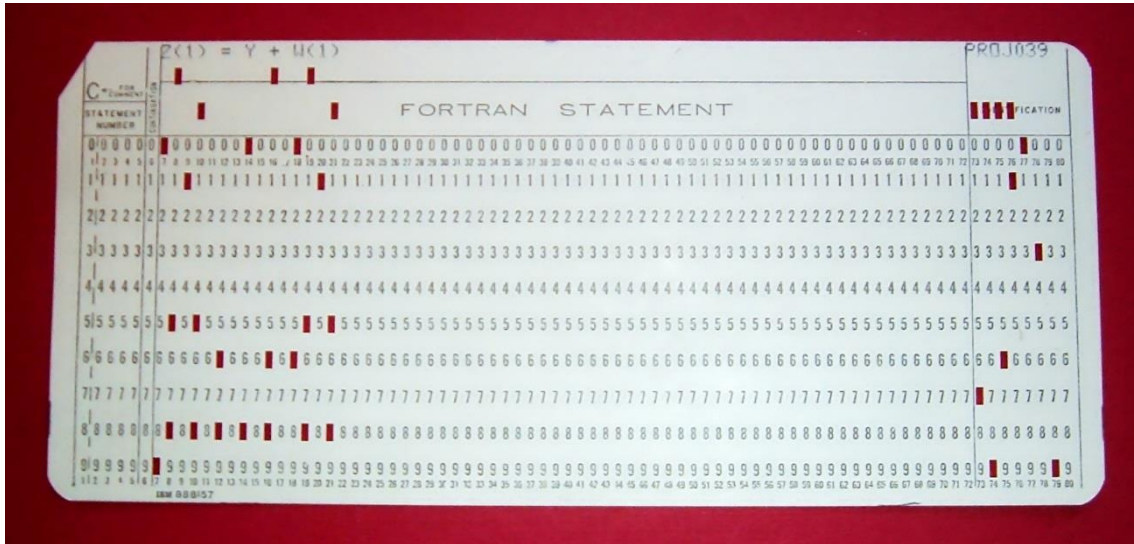
- Anders, George. "What is Reddit worth?" *Forbes*, Novembro 19, 2012: 56-60.
- Arendt, Hannah. *The Human Condition*. Chicago: The University of Chicago Press, 1998.
- Baudrillard, Jean. *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Nova Iorque: Telos Press, 1981.
- . *Symbolic Exchange and Death*. Londres: Sage Publications, 1993.
- boyd, danah m., and Nicole B. Ellison. "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship." *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2007: 210-230.
- CNN International. *Facebook*. n.d.  
<https://www.facebook.com/cnninternational/posts/10153979536089641> (acedido a 25 de Abril de 2016).
- . *Facebook*. n.d. <https://www.facebook.com/cnninternational> (acedido a 25 de Abril de 2016).
- Crary, Jonathan. *24/7, Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Londres: Verso, 2013.
- Deleuze, Gilles. *Pourparlers*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1990.
- Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *L'anti-OEdipe : Capitalisme et schizophrénie*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1972.
- Erikson, Erik H. *Childhood and Society*. Londres: Paladin Grafton Books, 1987.
- Esteves, João Pissarra. "Os media e a questão da identidade." *Biblioteca online de ciências da comunicação*. Janeiro 12, 2016. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/pissarra-media-identidade.pdf>.
- . *Sociologia da Comunicação*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2011.
- Habermas, Jürgen. *The Structural Transformation of the Public Sphere*. Cambridge: The MIT Press, 1989.
- Haworth, Abigail. "Why have young people in Japan stopped having sex?" *The Guardian*. Outubro 20, 2013. <http://www.theguardian.com/world/2013/oct/20/young-people-japan-stopped-having-sex> (acedido a 22 de Abril de 2016).

- Hayles, Katherine. *How We Became Posthuman*. Chicago: The University of Chicago Press, 1996.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.
- Lacan, Jacques. *Écrits*. Paris: Seuil, 1966.
- . "Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse." Setembro 1953. <http://aejcpp.free.fr/lacan/1953-09-26b.htm> (acedido a 12 de Abril de 2016).
- Lau, Kimberly J. "The Political Lives of Avatars: Play and Democracy in Virtual Worlds." *Western Folklore*, 2010: 369-394.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media, The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press, 1994.
- Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." Outubro 5, 2001. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (acedido a 14 de Abril de 2016).
- r/gameofthrones. *Reddit*. n.d. [https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/4ebc8w/everything\\_game\\_of\\_thrones\\_season\\_6\\_trailer\\_2\\_hbo/](https://www.reddit.com/r/gameofthrones/comments/4ebc8w/everything_game_of_thrones_season_6_trailer_2_hbo/) (acedido a 25 de Abril de 2016).
- . *Reddit*. n.d. <https://www.reddit.com/r/gameofthrones/> (acedido a 25 de Abril de 2016).
- Rheingold, Howard. "The electronic version of The Virtual Community." *Howard Rheingold*. 1998. <http://www.rheingold.com/vc/book/1.html> (acedido a 25 de Abril de 2016).
- Riesman, David, Nathan Glazer, and Reuel Denney. *The Lonely Crowd*. New Haven: Yale University Press, 1961.
- Rosa, Jorge Manuel Martins. "No reino da ilusão - A experiência lúdica das novas tecnologias." *Repositório Universidade Nova*. Outubro 1998. <http://run.unl.pt/bitstream/10362/6018/1/JorgeMMRosaMestrado-ReinoDallusao%20%282%29.pdf> (acedido a 13 de Abril de 2016).
- Sartre, Jean-Paul. *Critique of Dialectical Reason, Volume 1*. Londres: Verso, 2004.

- Sennett, Richard. *The Fall of Public Man*. Londres: Penguin Books, 2002.
- Singer, Philipp, Fabian Flöck, Clemens Meinhardt, Elias Zeitfogel, and Markus Strohmaier. *Evolution of Reddit: From the Front Page of the Internet to a Self-referential Community?* Seul: International World Wide Web Conference Committee, 2014.
- Stephenson, Neal. "In the Beginning was the Command Line." *Georgetown University*. 1999. <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Stephenson-CommandLine-1999.pdf> (accedido a 13 de Abril de 2016).
- Turkle, Sherry. *Alone Together*. Nova Iorque: Basic Books, 2011.
- . *Life on the Screen*. Nova Iorque: Touchstone, 1995.
- . *The Second Self*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- Yu, Jongtae, Paul Jen-Hwa Hu, and Tsang-Hsiang Cheng. "Role of Affect in Self-Disclosure on Social Network Websites: A Test of Two Competing Models." *Journal of Management Information Systems*, 2015: 239-277.

# Anexos

Figura 1: Cartão perfurado com código FORTRAN



Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fortran>

Figura 2: Linha de comandos do MS-DOS 6.22

```
Displays a list of files and subdirectories in a directory.

DIR [drive:][path][filename] [/P] [/W] [/A[:attributes]] [/O[:sortord]]
    [/S] [/B] [/L] [/C[H]]

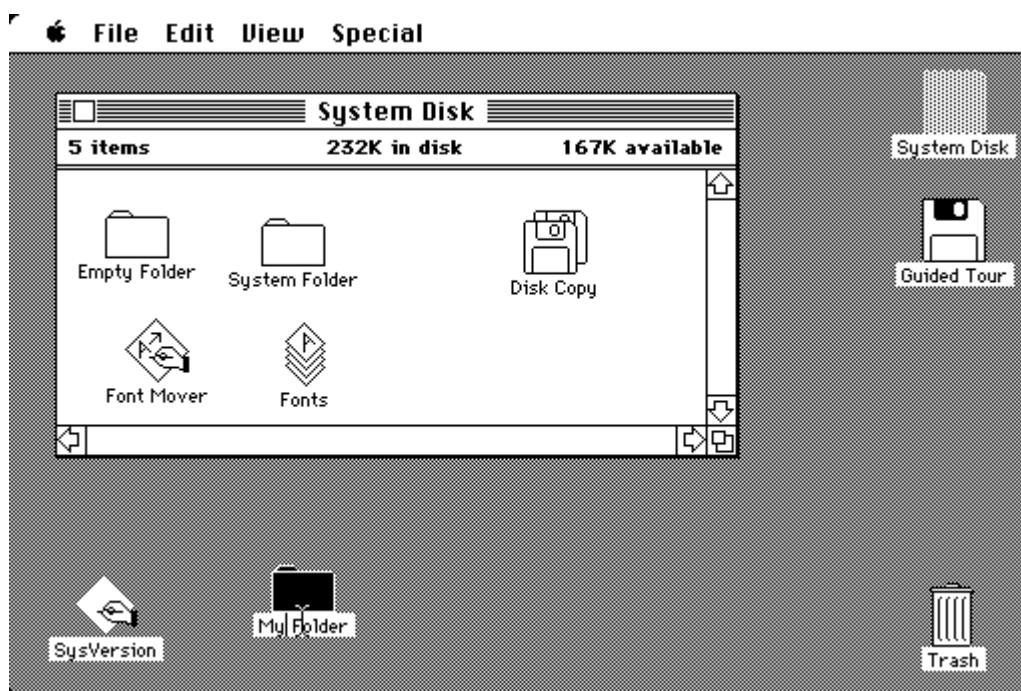
[drive:][path][filename] Specifies drive, directory, and/or files to list.
/P      Pauses after each screenful of information.
/W      Uses wide list format.
/A      Displays files with specified attributes.
attribs  D Directories  R Read-only files  H Hidden files
          S System files  A Files ready to archive - Prefix meaning "not"
/O      List by files in sorted order.
sortord  N By name (alphabetic)  S By size (smallest first)
          E By extension (alphabetic)  D By date & time (earliest first)
          G Group directories first - Prefix to reverse order
          C By compression ratio (smallest first)
/S      Displays files in specified directory and all subdirectories.
/B      Uses bare format (no heading information or summary).
/L      Uses lowercase.
/C[H]   Displays file compression ratio; /CH uses host allocation unit size.

Switches may be preset in the DIRCMD environment variable. Override
preset switches by prefixing any switch with - (hyphen)--for example, /-W.

C:\>_
```

Fonte: <http://cnx.org/contents/ouBvUojN@1/Operating-Systems>

Figura 3: Interface gráfica do Mac OS introduzido em 1984



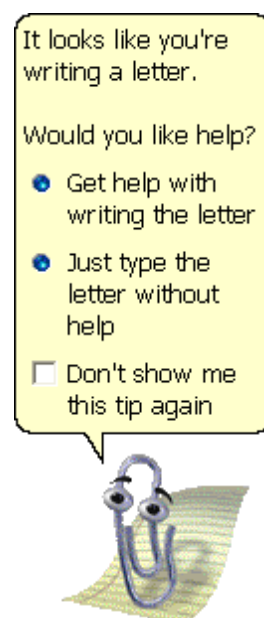
Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Macintosh>

Figura 4: Merlin the Electronic Wizard



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Merlin\\_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Merlin_(game))

Figura 5: Clippy, o assistente por defeito no Office



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Office\\_Assistant](https://en.wikipedia.org/wiki/Office_Assistant)



Figura 6: Coffeehouse em Londres, século XVII



Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Coffeehouse>

Figura 7: The Serpentine, Hyde Park - George Sidney Shepherd



Fonte: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:George\\_Sidney\\_Shepherd\\_-\\_The\\_Serpentine,\\_Hyde\\_Park\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:George_Sidney_Shepherd_-_The_Serpentine,_Hyde_Park_-_Google_Art_Project.jpg)

Tabela 1: Como os utilizadores descrevem o Reddit

Como descreveriam o Reddit?	%
Fórum de discussão	88
<i>Website</i> de entretenimento	71
<i>Website</i> de notícias	56
<i>Website</i> de partilha de vídeos e imagens	54
Portal	48
<i>Website</i> educacional	43
Rede social	33
Outro	26

Fonte: (Singer, et al. 2014)

Tabela 2: Com que objetivo os utilizadores utilizam o Reddit

<i>Website</i> principal para que conteúdo?	%
Entretenimento / Distração	90
Educação, conselhos, aprendizagem	61
Notícias	59
Interação social, discussão	46
Partilha de ficheiros	5
Não é o <i>website</i> principal para qualquer conteúdo	6
Outro	5

Fonte: (Singer, et al. 2014)